DIGITIZER 10000

EasyDesign & EasyEdit

BOUQUIN D'UTILISATION

© Droits d'Auteur 1999-2004 Wilcom International Pty. Ltd. Tous droits reservés.

Tout titre et droits d'auteur de DIGITIZER 10000 (y compris, sans limitations d'images, animations, texte et applications faisant partie intégrale de DIGITIZER 10000), le matériel imprimé l'accompagnant et toutes les copies de DIGITIZER 10000 demeurent propriété du fabriquant ou de ses distributeurs. Ce LOGICIEL est protégé par les lois de Droits d'Auteur et réserves du traité international.

DIGITIZER 10000 doit pourtant être considéré comme tout autre document protégé par les droits d'auteur. Il est interdit de faire des copies du matériel imprimé accompagnant DIGITIZER 10000.

Brevets

La partie Processeur de Point (SP) de DIGITIZER 10000 est protegée par les brevets suivants :

- Brevet américain No. 4,821,662
- Brevet européen No. 0221163
- Brevet japonais No. 2029491

AccuSoft Corporation a des droits d'auteur sur une partie de la technologie d'image de DIGITIZER 10000.

Garantie Limitée

A l'exception des produits REDISTRIBUES, qui sont livrés tels quels et sans garantie, JANOME garantit que le Logiciel et la documentation jointe n'ont aucun défaut de fabrication et ne contiennent aucun matériel défectueux, et que DIGITIZER 10000 fonctionnera conformémemt à la documentation écrite, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date de réception. Certains Etats ou jurisdictions ne permettent pas des limitations dans la duré de la garantie impliquée, donc cette limitation peut ne pas s'appliquer à vous. Dans l'étendue permis par la loi correspondante, DIGITIZER 10000 est sous garantie pendant une période de quatre-vignt-dix (90) jours.

Limitation de Responsabilité

La responsabilité de JANOME pendant la période de garantie est limitée au coût du Logiciel et de la Documentation jointe. En aucun cas, JANOME ne peut être tenu responsable des conséquences par dommages accidentels ou indirects (y compris, et sans limitation, des dommages pour l'interruption de l'activité, pertes ou profits de l'entreprise, perte d'information, ou toute autre perte financiaire) résultant de l'utilisation ou de l'incapacité d'utiliser DIGITIZER 10000. De même, JANOME ne peut en aucun cas être responsable en égard de toute autre partie.

Note

Les dessins d'écrans présentés dans ce document sont des illustrations données à titre d'exemple, et ne sont pas nécessairement une réplique exacte des écrans générés par le logiciel.

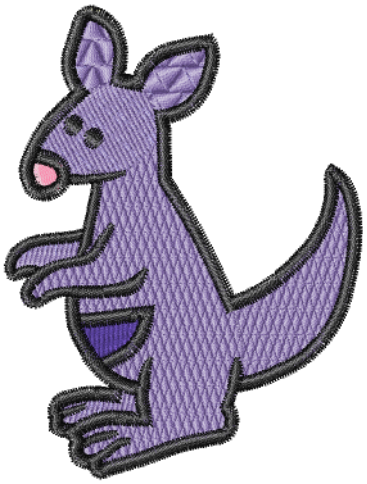
Compensation du Client

La responsabilité de JANOME et de ses distributeurs, et la compensation exclusive du client, peut être, au choix de JANOME, soit (a) remboursement de la somme versée, ou (b) réparation ou remplacement du DIGITIZER 10000 ne répondant pas aux critères de Responsabilité Limitée de JANOME et qui est retourné à JANOME accompagné d'une preuve d'achat dans la limite de la durée de garantie.

Tout remplacement de DIGITIZER 10000 sera garanti pendant la durée restante de la période de garantie d'origine, ou pour une durée de trente (30) jours si cette dernière est inférieure à 30 jours.

Chapitre 1
INTRODUCTION

DIGITIZER 10000 est le leader des applications logicielles de broderie à usage domestique. Le logiciel DIGITIZER 10000 est un produit sur base Windows, incluant toutes les conventions avec lesquelles la plupart des utilisateurs d'ordinateur individuel sont familiers.



Nouveaux utilisateurs

Si c'est la première fois que vous utilisez DIGITIZER 10000, vous serez enchanté par la polyvalence de ses capacités de numérisation, la facilité avec laquelle vous pouvez créer et mettre en forme des dessins de broderie, et la simplicité avec laquelle vous pouvez introduire ou créer votre propre lettrage. Néanmoins, avant d'utiliser ce produit, lisez le *Numérisation de broderie* à la page 14. Ce chapitre présente une vue d'ensemble des concepts de base nécessaires pour numériser à l'aide de DIGITIZER 10000 et vous propose des directives pour tirer pleinement parti de ce logiciel.

Vous devrez également vous familiariser avec *Procédures de base* à la page 21. Vous apprendrez ici comment démarrer l'application, créer ou ouvrir un dessin, imprimer des dessins, et comment utiliser les fonctionnalités et outils essentiels de DIGITIZER 10000.

Utilisateurs de versions précédentes

DIGITIZER 10000 a été spectaculairement amélioré par rapport aux versions précédentes. Il possède des fonctionnalités nouvelles et étendues, qui rendent le processus de numérisation plus aisé et plus efficace. Ce manuel contient des instructions point par point

qui vous montrent comment ces fonctionnalités sont incorporées. De nombreuses méthodes de numérisation étant devenues plus avancées, nous vous recommandons de lire le chapitre *Numérisation de broderie* à la page 14 pour vous familiariser avec l'étendue de ces améliorations.

L'accès au logiciel DIGITIZER 10000 est contrôlé par un périphérique de sécurité connecté à l'ordinateur. Pour plus amples informations, voir les Notes relatives à la nouvelle version. L'installation de nouvelles versions se fait facilement en entrant le nouveau code d'accès ou en remplaçant le périphérique de sécurité (« clé de protection »). Voir *Visualiser les informations en ligne* à la page 28 pour les détails.

A propos de DIGITIZER 10000

Le logiciel se compose de deux produits : EasyDesign et EasyEdit. EasyDesign et EasyEdit sont décrits ci-dessous.

EasyDesign

EasyDesign utilise une méthode de conception du dessin de broderie « axée sur les objets », enregistrant les formes en des contours qui peuvent générer automatiquement des points de broderie basés sur des détails d'objet prédéfinis.

Les objets de broderie peuvent être redimensionnés, refaçonnés et transformés en tant qu'éléments distincts à l'intérieur d'un même dessin, les points de broderie étant régénérés après chaque modification.

EasyDesign vous permet de créer des nouveaux dessins à partir de zéro, de combiner des dessins existants ou de convertir rapidement des images-point en dessins. Il offre également toute une gamme de polices de caractère et de fonctionnalités de lettrage pour ajouter des monogrammes et du lettrage original à vos dessins.

A l'aide de EasyDesign vous pouvez :

- Créer un nouveau dessin
- Créer des objets de broderie en utilisant les outils de numérisation
- Créer automatiquement des objets de broderie en utilisant Cliquer-pour-dessiner et Cliquer-pour-broder
- Utiliser les outils de préparation d'image pour préparer des images en mode point à servir de modèles
- Ajouter du lettrage et créer des monogrammes en utilisant différentes polices et effets originaux
- Insérer ou scanner une image pour « tracer » un nouveau dessin
- Redimensionner, refaçonner, refléter et faire pivoter des objets pris séparément dans le dessin
- Parcourir le dessin pour visualiser la séquence de broderie
- Afficher ou imprimer des feuilles d'informations sur votre dessin indiquant le nombre de points de broderie et de couleurs qu'il contient
- Créer des effets spéciaux, tels que des appliqués, des objets à jours et des bords en biseau
- Sélectionner des types de point différents pour remplir ou délinéer une forme
- Définir ou modifier des valeurs d'objet
- Varier l'angle de broderie
- Changer la séquence de broderie
- Charger et visualiser des dessins à partir de votre disque dur, d'un CD-ROM ou d'une disquette : ceux-ci pouvant provenir d'un autre progiciel de broderie
- Enregistrer les fichiers en plusieurs formats, y compris le format standard JAN.

EasyEdit

EasyEdit est basé sur le format de broderie traditionnel, où tout un dessin ne forme qu'un objet unique fait de points individuels.

EasyEdit vous permet de prendre un dessin axé sur les points de broderie et de le redimensionner ou le transformer dans sa totalité, ou de modifier des points pris séparément pour y faire des ajustements de précision.

A l'aide de EasyEdit vous pouvez :

- Ouvrir un dessin existant
- Sélectionner et éditer des points pris séparément
- Fractionner les blocs de points en des parties séparées de dessin
- Couper, copier, dupliquer et coller des blocs de points
- Redimensionner, refléter et faire pivoter des blocs de points
- Parcourir le dessin pour visualiser la séquence de broderie
- Charger et visualiser des dessins à partir de votre disque dur, d'un CD-ROM ou d'une disquette : ceux-ci pouvant provenir d'un autre progiciel de broderie
- Enregistrer des fichiers en plusieurs formats, y compris les formats standards JEF et SEW.

Documentation DIGITIZER 10000

La documentation DIGITIZER 10000 comprend :

- le manuel de l'utilisateur
- l'aide en ligne
- les notes de mise à jour.

Manuel de l'utilisateur

Le Manuel de l'utilisateur se présente sous forme imprimée et en ligne. On accède à la version en ligne à partir du menu Aide. Le manuel imprimé contient des centaines d'instructions point par point, ainsi que des illustrations et des copies d'écran pour vous guider dans le processus de numérisation.

Les quatre premiers chapitres de ce manuel (y compris celui-ci) contiennent des informations d'ordre général qui intéressent tous les lecteurs.

Aide en ligne

On accède à l'aide en ligne à partir du menu Aide de DIGITIZER 10000.

Conventions utilisées dans ce manuel

Commandes

Dans ce manuel, on se réfère aux commandes d'un menu secondaire par le nom du menu secondaire et celui de la commande choisie. Par exemple, la commande Sélectionner tout du menu Edition est désignée comme suit : *Edition > Sélectionner tout.*

Boîtes de dialogue

Les boîtes de dialogues sont appelées « dialogues » et ne sont reproduites dans le manuel que si elles contiennent des informations importantes sur l'utilisation de DIGITIZER 10000. Les images d'écran reproduites ne sont que des représentations et non pas des copies exactes des agencements générés par le logiciel.

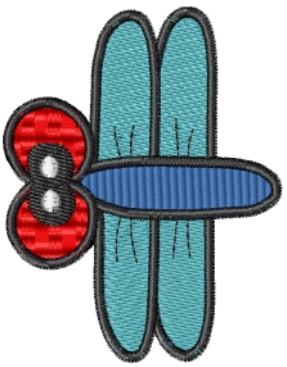
Conventions de clavier

Instruction	Symbole	Action
Cliquez	[	Cliquez sur le bouton gauche de la souris.
Cliquez sur le bouton droit	]	Cliquez sur le bouton droit de la souris.
Cliquez deux fois	.	Cliquez sur le bouton de la souris deux fois sans déplacer celle-ci.
Majuscules-cliquez	Shift +	Maintenez la touche Majuscules et cliquez sur un bouton de la souris.
Cliquez sur OK	ou ↵	Cliquez sur OK avec la souris ou pressez la touche Entrée sur le clavier pour exécuter l'action.

Raccourci	Description
Ctrl + S	En maintenant la touche Contrôle (Ctrl), pressez sur la lettre S en minuscule.
Ctrl + Shift + H	En maintenant la touche Contrôle (Ctrl), pressez sur la touche Majuscules et la lettre H.
Pour une liste complète des raccourcis clavier, reportez-vous au Guide de référence rapide.	

Chapitre 2

CONFIGURATION DU SYSTÈME



Avec votre copie de DIGITIZER 10000, vous recevrez également : le CD d'installation de DIGITIZER 10000, les Notes relatives à la nouvelle version, la nouvelle clé de protection USB (pour les nouveaux clients), le manuel d'utilisation de DIGITIZER 10000, la licence d'utilisation du logiciel, la garantie matérielle et l'accord relatif à la licence de l'utilisateur final.

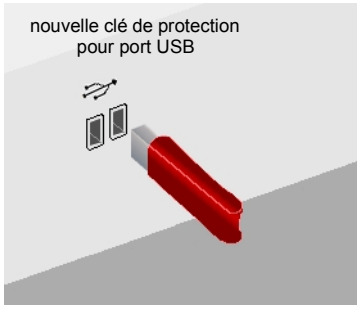
Vous devrez connecter des organes périphériques dans le cdre de l'utilisation de DIGITIZER 10000. Ces périphériques pourront comprendre des imprimantes, des scanners et des machines à broder. Les différents périphériques sont configurés de différentes façons — certains dans Windows, par le biais du panneau de configuration, d'autres à l'inérieur de DIGITIZER 10000. Pour plus amples informations sur la connexion et la configuration de ces périphériques, réferez-vous à la documentation des périphériques en question ou à celle de Microsoft Windows.

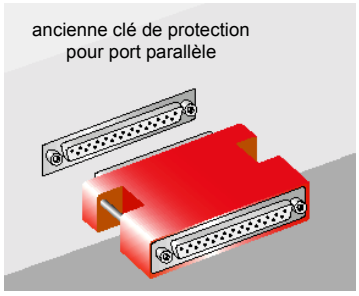
Si votre ordinateur n'a pas de lecteur CD, demandez à votre concessionnaire DIGITIZER 10000 de vous transférer le CD sur disquettes.

Note Utilisateurs de Windows NT, 2000 ou XP Professionel — si vous travaillez avec l'un de ces systèmes d'exploitation, vous devez être dotés du niveau d'accès Administrateur pour pouvoir installer le logiciel. Ceci ne s'applique pas à Windows 98/98SE ou Windows ME.

Connecter le périphérique de sécurité

DIGITIZER 10000 est contrôlé par un périphérique de sécurité connecté à l'ordinateur et par des codes d'accès de sécurité incorporés au logiciel. Chaque périphérique de sécurité a un numéro de série et un code d'identification uniques, pour que votre système puisse être reconnu.





Les nouveaux achats de DIGITIZER 10000 sont livrés avec la nouvelle clé de protection pour port USB de DIGITIZER 10000. Le périphérique de sécurité se branche sur un port USB de votre ordinateur. Si votre ordinateur n'a pas de port USB, retournez l'enveloppe *non ouverte* à votre concessionnaire Janome, qui vous l'échangera contre une clé de sécurité pour port parallèle. Si vous n'êtes pas sûr de savoir où se situent les ports de votre ordinateur, vérifiez sur le manuel de l'ordinateur.

Note Les connexions USB ne sont pas compatibles avec Windows NT.

Marche à suivre pour connecter le périphérique de sécurité

1. Fermez Windows, et éteignez votre ordinateur.
2. Repérez les ports USB ou parallèles de votre ordinateur.

   Le cas échéant, reportez-vous au manuel de votre ordinateur.
3. Branchez votre clé de protection USB si vous en utilisez une.

   Sinon, s'il y a un port parallèle disponible, branchez-y la clé de sécurité pour port parallèle.
   - Si tous les ports parallèles sont utilisés, localisez celui où est branché le scanner ou l'imprimante, et débranchez-le.
   - Branchez alors le périphérique de sécurité au port parallèle, puis branchez l'imprimante ou le scanner sur le périphérique de sécurité.
4. Vous pouvez à présent installer le logiciel.

Attention Si le périphérique de sécurité est retiré ou perd sa connexion pendant que vous travaillez dans DIGITIZER 10000, des messages d'erreur s'afficheront. Annulez les messages, puis quittez DIGITIZER 10000. Vous perdrez tous les changements dans votre dessin n'ayant pas été enregistrés. Reconnectez le périphérique de sécurité à votre ordinateur, en vous assurant que la connexion tient bien en place, puis redémarrez DIGITIZER 10000.

Retirer les versions antérieures de DIGITIZER 10000

Evitez de retirer DIGITIZER 10000 en choisissant *Programmes* > DIGITIZER 10000 > *Désinstaller* sur le menu *Démarrer* de Windows, ou en utilisant *Ajouter/Retirer programmes* à partir du *Panneau de configuration* de Windows. Ces deux méthodes retireront tous les fichiers connus de DIGITIZER 10000.

Nous vous recommandons *à la place* de laisser le programme d'installation de DIGITIZER 10000 désinstaller la version précédente pendant que vous mettez votre logiciel à niveau. De cette façon, le programme d'installation fusionnera tous les paramètres définis par l'utilisateur avec les nouveaux paramètres.

Note Si vous avez retiré DIGITIZER 10000 en utilisant *Désinstaller programmes* DIGITIZER 10000 ou *Ajouter/Retirer programmes*, le processus de désinstallation pourra avoir laissé des fichiers dans le dossier DIGITIZER 10000. Vous devez supprimer manuellement le fichier DIGITIZER 10000 et son contenu en utilisant *Windows Explorer*. Si vous installez une nouvelle version de EasyDesign sans avoir supprimé ce dossier, le dialogue *Périphérique de sécurité introuvable* apparaîtra et le nouveau logiciel ne fonctionnera pas.

Options d'installation

Vous avez le choix entre trois options principales pour installer V2 :

- Installer logiciel

- Installer Adobe Acrobat Reader
- Parcourir CD

Option Installer logiciel

Cliquez sur **Installer logiciel** pour installer une copie complète de DIGITIZER 10000 sur un ordinateur. Cette option vous permet de choisir :

- où le logiciel et les exemples de dessins seront installés ;
- quels composants seront installés — par ex. : langues supplémemtaires, Explorateur de dessins ;
- quels fichiers de documentation seront installés.

Option Installer Adobe Acrobat Reader

Cliquez sur cette option si vous voulez installer la dernière version d'Acrobat Reader dans votre système. Vous en aurez besoin pour accéder au manuel en ligne, au guide de référence rapide et au notes d'assistance.

Note Si votre ordinateur contient une version antérieure d'Acrobat Reader, nous vous recommandons de le mettre à niveau en utilisant *Installer Adobe Acrobat Reader*. Voir *Installer Acrobat Reader* à la page 8 pour les détails.

Option Parcourir CD

Cliquez sur **Parcourir CD** pour voir ce qu'il y a sur votre CD-ROM d'installation de DIGITIZER 10000. Voir *Parcourir le CD-ROM d'installation* à la page 8 pour les détails.

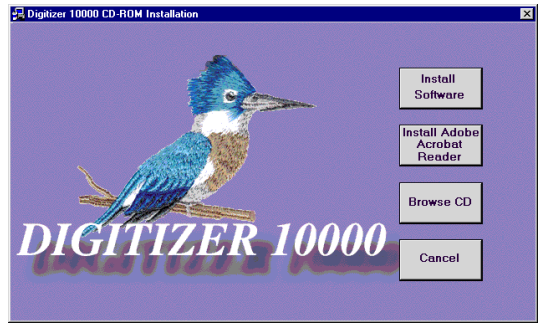
Installer DIGITIZER 10000

Conformez-vous à la procédure décrite ci-dessous pour installer le logiciel DIGITIZER 10000 sur votre ordinateur.

Attention Si vous mettez votre logiciel à niveau, ne désinstallez pas la version courante, installez la nouvelle version par dessus l'ancienne. Si vous avez déjà désinstallé l'ancienne version, vous devrez retirer le dossier Digitizer 10000 manuellement en utilisant Windows Explorer.

Marche à suivre pour installer DIGITIZER 10000

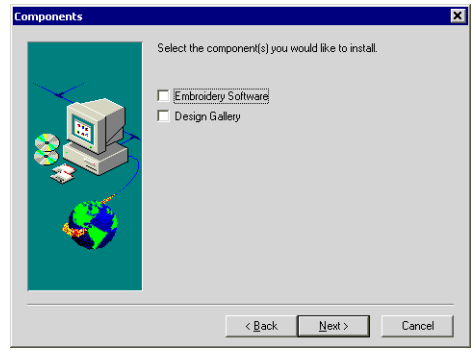
1. Fermez tous les programmes de Windows, mais ne quittez pas Windows.
2. Insérez le CD-ROM d'installation DIGITIZER 10000.



Note Le programme d'installation devrait démarrer dans les 30 secondes. Si ce n'est pas le cas, ouvrez Windows Explorer et naviguez jusqu'à *instpro.exe* dans le répertoire racine du CD-ROM d'installation. Cliquez deux fois sur *instpro.exe* pour démarrer l'installation.

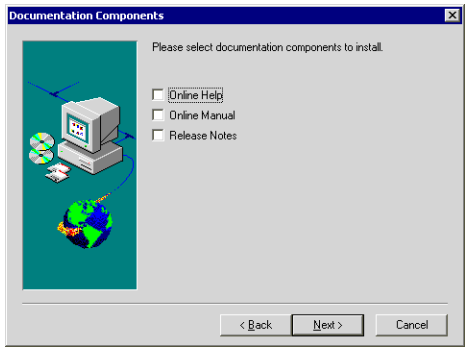
3. Cliquez sur **Installer logiciel**.
4. Cliquez sur **Suivant** sur l'écran d'*accueil*.
5. Prenez connaissance de l'*Accord relatif à la licence d'utilisation du logiciel* et cliquez sur **Oui** si vous acceptez les conditions.

   Le dialogue *Composants* s'affiche.



6. Sélectionnez les composants que vous voulez installer, puis cliquez sur **Suivant**.

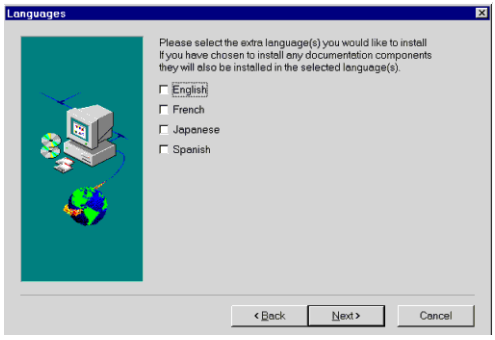
Note Sélectionnez toujours *Logiciel de broderie*, à moins que vous n'ajoutiez des composants supplémentaires à une installation existante.



7 Sélectionnez les documents en ligne que vous voulez installer.

Note Adobe Acrobat Reader sert à lire, rechercher et imprimer vos documents en ligne. Voir *Installer Acrobat Reader* à la page 8 pour les détails.

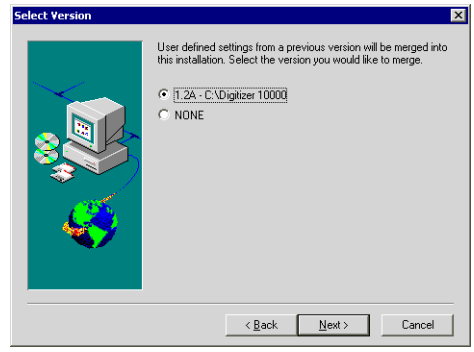
Si vous avez choisi d'installer des langues supplémentaires, le dialogue *Langues* apparaîtra.



8 Sélectionnez la ou les langues supplémentaires que vous voulez utiliser avec DIGITIZER 10000.

Note Si les documents en ligne sont disponibles dans la ou les langues que vous sélectionnez ici — par exemple, le japonais — elles seront installées automatiquement. Si les documents ne sont pas disponibles dans les langues de votre choix, les documents en anglais seront installés.

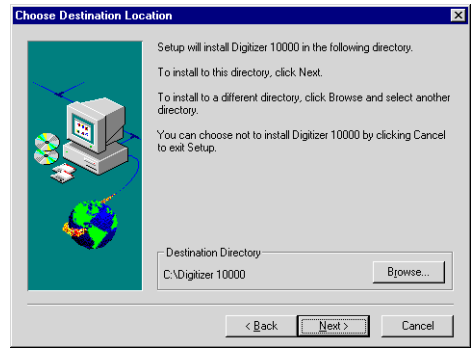
Si vous avez une ou plusieurs versions antérieures de DIGITIZER 10000, le dialogue *Sélectionner version* apparaîtra.


Select Version
User defined settings from a previous version will be merged into
this installation. Select the version you would like to merge.
1.2A - C:\Digitizer 10000
NONE
< Back
Next >
Cancel

9 Sélectionnez la version qui contient les paramètres définis par l'utilisateur que vous désirez garder pour vos machines à broder et autres périphériques.

Cela permettra aux périphériques déjà installés de continuer de fonctionner avec la nouvelle installation.

Le dialogue *Choisir emplacement de destination* apparaît.

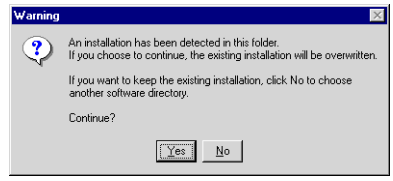

Choose Destination Location
Setup will install Digitizer 10000 in the following directory.
To install to this directory, click Next.
To install to a different directory, click Browse and select another
directory.
You can choose not to install Digitizer 10000 by clicking Cancel
to exit Setup.
Destination Directory
C:\Digitizer 10000
Browse...
< Back
Next >
Cancel

10 Choisissez le dossier où vous voulez installer le logiciel.

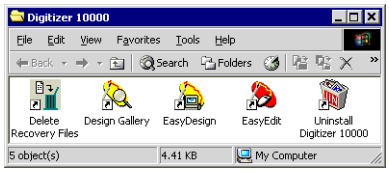
Par défaut, le logiciel DIGITIZER 10000 est installé dans le dossier *C:\Digitizer 10000*.

- Pour accepter le dossier par défaut, cliquez sur **Suivant**.
- Pour changer d'emplacement, cliquez sur **Parcourir**. Spécifiez un dossier existant ou créez-en un nouveau.

Si vous avez sélectionné un dossier d'installation qui contient une version antérieure de DIGITIZER 10000, vous verrez apparaître un avertissement. Conformez-vous aux instrucrtions — vous pourrez décider d'installer V2 dans un dossier différent.


Warning
An installation has been detected in this folder.
If you choose to continue, the existing installation will be overwritten.
If you want to keep the existing installation, click No to choose
another software directory.
Continue?
Yes
No

Sinon, l'installation existante de DIGITIZER 10000 sera remplacée par le nouveau logiciel. Une liste des éléments de votre nouveau groupe DIGITIZER 10000 apparaîtra.



11 Enfin, décidez si vous voulez réamorcer votre ordinateur avant de cliquer sur **Terminer**.

12 Assurez-vous que la clé de protection est correctement connectée à votre ordinateur.

Voir *Connecter le périphérique de sécurité* à la page 5 pour les détails.

Note Réamorcez votre ordinateur avant d'utiliser le nouveau logiciel.

Installer Acrobat Reader

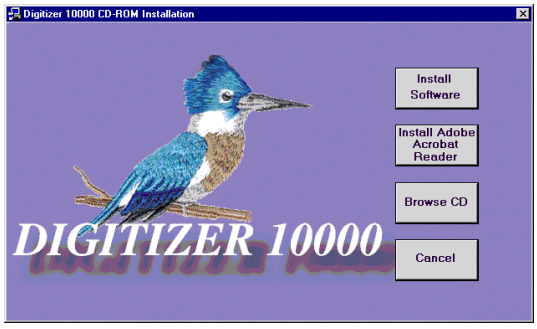
Adobe Acrobat Reader est essentiel pour la lecture, la recherche et l'impression de votre documentation en ligne, qui se présente en format PDF. Conformez-vous à la procédure suivante pour installer Adobe Acrobat Reader à partir du CD-ROM d'installation de DIGITIZER 10000.

Tip Si Acrobat Reader est déjà installé sur votre ordinateur, ouvrez-le et vérifiez-en la version (sélectionnez *Aide* > *A propos de Acrobat Reader...*). Si c'est une version antérieure à Version 4, désinstallez-la et suivez les instructions ci-dessous.

Marche à suivre pour installer Acrobat Reader

1 Fermez tous les programmes de Windows, mais ne quittez pas Windows.

2 Insérez le CD-ROM d'installation DIGITIZER 10000.



Note Le programme d'installation devrait démarrer dans les 30 secondes. Si ce n'est pas le cas, ouvrez Windows Explorer et naviguez jusqu'à *instpro.exe* dans le répertoire racine du CD-ROM d'installation. Cliquez deux fois sur *instpro.exe* pour démarrer l'installation.

3 Cliquez sur **Installer Acrobat Reader**.

Adobe Reader est installé automatiquement.

4 Conformez-vous aux messages de guidage sur votre écran pour accepter les accords de licence et pour achever l'installation d'Acrobat.

Ajuster les paramètres d'affichage dans Acrobat Reader

Il vous faudra peut-être ajuster les paramètres d'affichage dans Acrobat Reader.

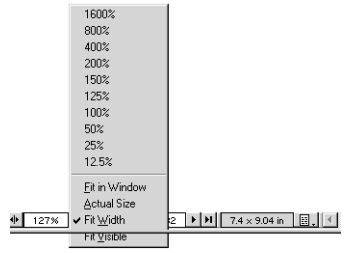
Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'affichage dans Acrobat Reader

1 Ouvrez votre document dans Acrobat Reader.

2 Sélectionnez un chapitre en cliquant sur son signet — par exemple : Mise en route.

3 Changer le facteur d'agrandissement de l'affichage dans Reader :

- Cliquez sur Zoom Reader et sélectionnez un paramétre. 200% est parfait pour les diagrammes d'écran.



- Sélectionnez *Zoom avant*, puis cliquez n'importe où sur la page. Chaque clic augmente l'agrandissement.
- Cliquez sur le bouton Taille réelle ou Ajuster dans fenêtre ou Ajuster largeur.

Parcourir le CD-ROM d'installation

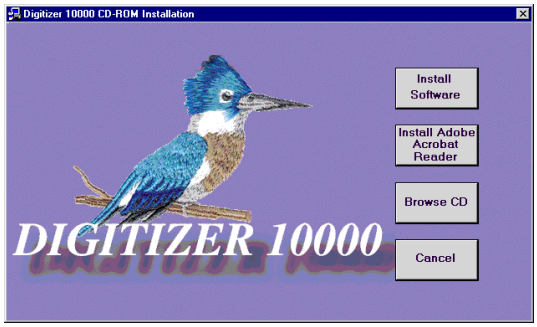
L'option *Parcourir CD* vous permet d'utiliser Windows Explorer pour inspecter le contenu de votre CD-ROM d'installation de DIGITIZER 10000.

Suggestion Utilisez cette fonctionnalité pour rechercher et ouvrir les documents en ligne que vous n'avez pas installés sur votre ordinateur.

Marche à suivre pour parcourir le CD-ROM d'installation

1. Fermez tous les programmes de Windows, mais ne quittez pas Windows.
2. Insérez le CD-ROM d'installation de DIGITIZER 10000 dans son unité de disque.

   Le programme d'installation devrait démarrer dans les 30 secondes. Si ce n'est pas le cas, ouvrez Windows Explorer et naviguez jusqu'à *instpro.exe* dans le répertoire racine du CD-ROM d'installation. Cliquez deux fois sur *instpro.exe* pour démarrer l'installation.



3. Cliquez sur **Parcourir CD**.
4. Parcourez le CD en utilisant la fenêtre de Windows Explorer.

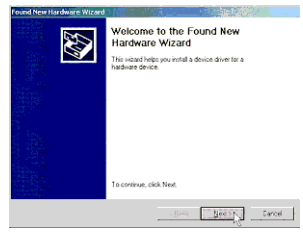
Installer un lecteur USB

Les lecteurs USB pour Windows 98 ou 2000 sont compris dans le CD d'installation de DIGITIZER 10000. Vous devrez les installer avant de connecter votre machine au PC.

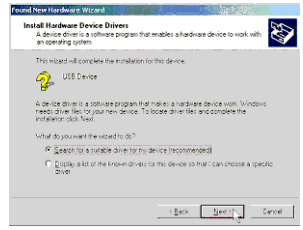
Pour installer un lecteur USB pour Windows 98 ou 2000

1. Démarrez l'ordinateur.
2. Connectez l'ordinateur et la machine avec le câble USB et allumez la machine.

   L'ordinateur va rechercher un nouvel appareil et demander d'installer un lecteur pour cet appareil périphérique.

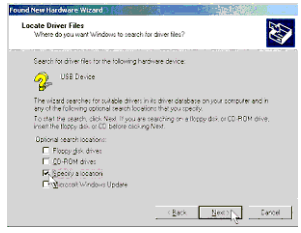

Found New Hardware Wizard
Welcome to the Found New Hardware Wizard
This wizard helps you install a device driver for a hardware device.
To continue, click Next.
Next
Cancel

3. Cliquez sur **Suivant** et conformez-vous aux instructions de l'*Assistant matériel*.

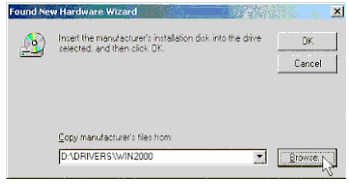


4. Cliquez sur **Suivant**.
5. Cochez la case *Spécifier un emplacement*.
6. Cliquez sur **Parcourir** et sélectionnez le dossier D:\Lecteurs\Win98

   D étant votre lecteur CD-ROM. L'ordinateur va localiser le lecteur.



7. Cliquez sur **Suivant** pour démarrer l'installation.



Note Redémarrez l'ordinateur après l'installation, sinon le logiciel risque de ne pas fonctionner correctement.

Connexion de votre machine à votre ordinateur JANOME MemoryCraft 10000

Pour connecter les machines compatibles — MemoryCraft 10001 et MemoryCraft 10000 V3.0 ou versions plus récentes — à un ordinateur, vous devez

utiliser un câble USB ou JANOME RS-232C, selon le système d'exploitation Windows que vous utilisez. Avec Windows 98 ou 2000, vous avez l'option de connecter votre machine à votre ordinateur par le biais d'un port USB au lieu d'un port COM. Vous devrez cependant installer un lecteur USB pour que cela fonctionne. Avec Windows 95 ou NT4.0, cette option n'est pas disponible.

Votre JANOME MemoryCraft 10000 doit être connectée au port port COM1 ou au port COM2 de votre ordinateur. Pour plus amples informations, voir le manuel de JANOME MemoryCraft 10000. Voir aussi *Faire sortir et stocker des dessins de broderie* à la page 140.

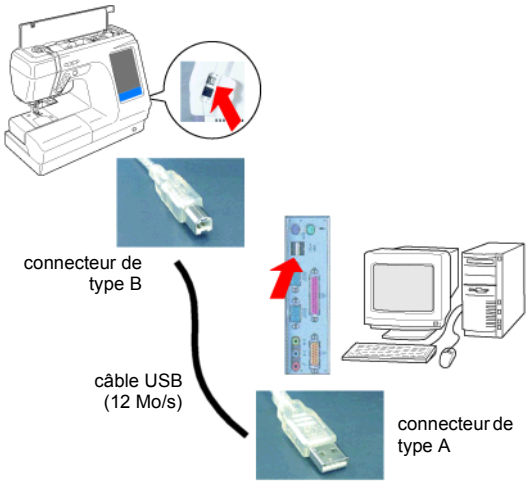
Relier votre ordinateur par câble USB

Si votre ordinateur fonctionne en Windows 98, 2000, ME ou XP, utilisez le câble USB.

Marche à suivre relier votre ordinateur par câble USB

1 Allumez votre ordinateur et votre machine à coudre JANOME MemoryCraft 10000.

2 Connectez le connecteur de type A à l'ordinateur et le connecteur de type B à la machine à coudre.



Note N'éteignez pas l'ordinateur ou la machine à coudre avant que l'installation soit terminée.

3 Installez le pilote USB pour JANOME MemoryCraft 10000.

Note Cette procédure d'installation n'est nécessaire que lors de la première utilisation. Le câble peut être déconnecté qu'il y ait du courant ou non.

Relier votre ordinateur par câble RS-232C

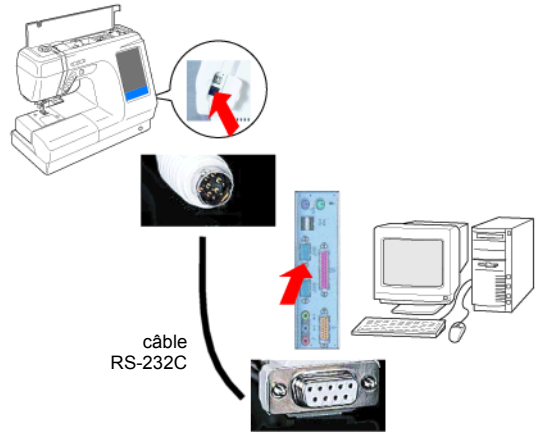
Si votre ordinateur fonctionne avec Windows NT, utilisez le câble RS-232C.

Note Le câble RS-232C peut également être utilisé avec tous les autres systèmes d'exploitation Windows.

Marche à suivre pour relier votre ordinateur par câble RS-232C

1 Eteignez votre ordinateur et votre machine à coudre JANOME MemoryCraft 10000.

2 Connectez le connecteur carré à 9 points à un port série COM de l'ordinateur et le connecteur rond à la macine à coudre.



3 Une fois le câble connecté, rallumez la machine à coudre et l'ordinateur.

Attention Déconnecter le câble avant de couper le courant peut causer une défaillance.

Ajuster les paramètres de communication d'une machine

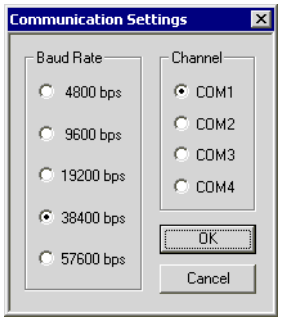
Utilisez les paramètres RS-232C (menu MemoryCraft) pour ajuster les paramètres du port série.

Vous pouvez sélectionner le port série de communication auquel la machine Janome est connectée (connexions RS232C uniquement) et paramétrer la vitesse de communication du port série de communication. Voir *Relier votre ordinateur par câble RS-232C* à la page 10 pour les détails.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de communication d'une machine

1 Sélectionnez *MemoryCraft > Paramètres RS-232C*.

Le dialogue *Paramètres de communication* s'ouvre.



2 Sélectionnez un port de communication COM1-COM6 pour la liason ordinateur avec le câble RS-232C.

3 Sélectionnez une vitesse de communication (vitesse en bauds : 4800-57600 bps).

Si vous vous heurtez à une erreur de communication, sélectionnez une vitesse plus lente.

Note Les paramètres du port *doivent* correspondre à ceux de la machine à broder ou du périphérique sélectionné. Conformez-vous à la section sur les paramètres de communication de la documentation accompagnant le périphérique.

4 Cliquez sur **OK**.

Note Assurez-vous vous qu'il n'y a pas de conflit entre JANOME MemoryCraft 10000 et un des autres périphériques.

Installer les scanners

Utilisez Configuration scanner (menu Image) pour configurer les scanners.

DIGITIZER 10000 est compatible avec les scanners TWAIN.

Note Les organes périphériques peuvent être connectés à votre ordinateur par des ports séries, des ports parallèles, une carte de réseau spécialisée ou un réseau Ethernet.

Marche à suivre pour configurer des scanners

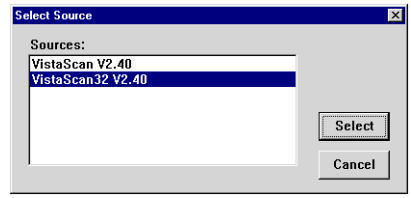
1 Connectez le scanner en vous conformant au mode d'emploi.

2 Configurez-le dans Windows en vous conformant aux instructions l'accompagnant ou à la documentation de Microsoft Windows.

3 Démarrez DIGITIZER 10000.

4 Sélectionnez *Image > Configuration scanner*.

Le dialogue *Sélectionner Source* s'ouvre, affichant une liste des lecteurs de scanner chargés dans votre ordinateur.



5 Sélectionnez le lecteur de scannage à utiliser, puis cliquez sur **Sélectionner**.

Note Si vous avez des problèmes de scannage après avoir redémarré DIGITIZER 10000, il pourrait y avoir conflit avec des lecteurs précédemment installés. Réinstallez DIGITIZER 10000 et testez le scanner. Si le lecteur de scanner sélectionné ne fonstionne pas dans DIGITIZER 10000, sélectionnez-en un autre sur la liste. Généralement, il y en a deux d'installés pour chaque scanner.

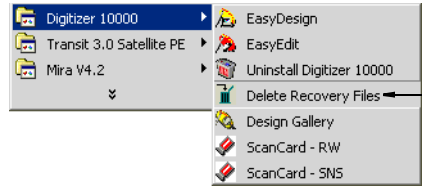
Supprimer les fichiers de récupération

Les rares fois que DIGITIZER 10000 se crache, des fichiers peuvent se corrompre et déstabiliser le programme. V2 offre maintenant une option *Supprimer fichiers de récupération* dans le menu DIGITIZER 10000 *Démarrer > Programmes*. Ceci vous permet de supprimer les fichiers corrompus.

Marche à suivre pour supprimer les fichiers de récupération

1 Fermez EasyDesign.

2 Sur la barre des tâches de Windows, cliquez sur le bouton *Démarrer* et sélectionnez *Programmes > Digitizer 10000 > Supprimer fichiers de récupération*.



Le dialogue *Purger récupération et Répertoires de sauvegarde* s'ouvre.

Tip Si vous voulez aussi supprimer les fichiers de sauvegarde, sélectionnez *Supprimer fichiers de sauvegarde*.

3 Cliquez sur **OK**.

Si certains fichiers ne peuvent être supprimés, un message apparaîtra. En utilisant Windows Explorer, supprimez tous les fichiers qui auraient pu resté dans les dossiers *C:\Digitizer 10000\Recover* et *C:\Digitizer 10000\Backup*.

Partie I

LES BASES

Chapitre 3

NUMÉRISATION DE BRODERIE

DIGITIZER 10000 permet aux brodeurs de créer et d'éditer des dessins de broderie rapidement et en souplesse. Cette section donne une vue d'ensemble du processus de numérisation des dessins de broderie tel qu'il s'applique dans DIGITIZER 10000.

Phases du processus de numérisation des dessins de broderie dans DIGITIZER 10000:

- planification
- numérisation
- modification
- amélioration de la qualité
- ajout d'un lettrage
- sortie des dessins.

Planification

La qualité d'une broderie dépend avant tout de la qualité du dessin. Ensuite vient la machine à broder. Puis le choix correct du tissu, des fils, du renforcement, de la tension, etc. Vérifiez les points suivants :

Le dessin a une bonne apparence — formes, couleurs, proportions
Les points sont orientés de façon à s'harmoniser aux formes
Les formes sont remplies et délinéées avec des points de broderie appropriés
Les détails sont clairement définis
Les points de broderie sont nets, lisses et réguliers
Les formes sont correctement brodées — pas d'espace indésirable
Curly
Le lettrage est clair et net

Le dessin brodé doit également présenter les caractéristiques suivantes :

- avoir été brodé efficacement par la machine ;

- pas de godage autour de la broderie ;
- pas de fil flottant sur la broderie.

Illustrations

Des illustrations en format « mode point » ou « vecteur » peuvent être insérées, collées ou scannées dans EasyDesign pour servir de modèles de numérisation ou de « toiles de fond ». A moins d'être un numériseur chevronné, n'utilisez pas d'illustrations complexes. Exemples d'illustrations se prêtant à la numérisation :

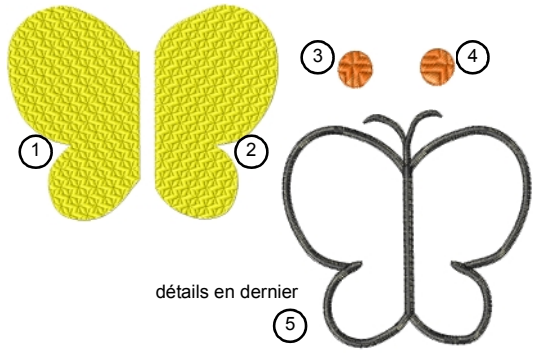
- livres de patrons de broderie et livres d'histoires pour enfants ;
- nappes ou serviettes de tables imprimées ;
- cartes de visites, cartes postales ou papier d'emballage ;
- bibliothèques d'images de votre programme de traitement de texte ou de votre programme graphique ;
- bibliothèques d'images sur Internet ou sur CD ;
- échantillons contenus dans le dossier Embroidery Album de EasyDesign ;
- illustrations originales — des dessins d'enfant, par exemple.

Note Vérifiez les droits de reproduction des images que vous ne créez pas vous-même. En cas de doute, contactez la société concernée et demandez l'autorisation.

Formes et séquence de broderie dans les dessins

Avant de commencer la numérisation, vous devez soigneusement analyser et préparer les formes du dessin et la séquence de broderie. Les formes doivent être clairement définies pour être faciles à broder. Les formes les plus appropriées ont une largeur relativement constante, des bords réguliers, des courbes douces, et ne contiennent pas de petits détails en saillie.

La séquence de dessin définit la séquence de broderie, c'est à dire l'ordre dans lequel les formes sont brodées. Il est bien sûr toujours possible de changer la séquence pour optimiser le processus de broderie — pour minimiser les changements de couleur, par exemple. Les détails doivent être brodés en dernier. Voir *Remettre en séquence les objets de broderie* à la page 85 pour les détails.



Numérisation des dessins

Les dessins créés dans EasyDesign sont composés d'objets de broderie. On les appelle « objets » parce que ce sont des unités discrètes qui peuvent être manipulées indépendemment les unes des autres. Chaque objet est défini par certaines caractéristiques ou « propriétés » comme leur couleur, leurs dimensions, leur position, etc. La propriété la plus importante d'un objet de broderie est son type de point.

La numérisation consiste à transformer les formes de base d'un dessin en objets de broderie. A chaque type de forme correspond un type d'outil. Vous pouvez numériser ces formes manuellement en créant des points de référence sur un contour, ou en utilisant des outils « intelligents » qui transforment automatiquement les formes en objets de broderie.

affichage normal

Vizualizer

EasyDesign propose quantité de types d'affichage d'un dessin de broderie. Vous pouvez afficher ou masquer les points de piqûre d'aiguille et les points de liaisons. Grâce au zoom, vous pouvez agrandir une zone pour voir un détail du dessin ou même les points de broderie individuels. Voir *Faire un zoom avant ou arrière* à la page 31 pour les détails.

Utilisez un quadrillage (ou grille) pour aligner ou redimensionner les objets de broderie avec plus de précision. Vous pouvez afficher ou masquer le quadrillage. Voir *Masquer et afficher la grille* à la page 25 pour les détails.

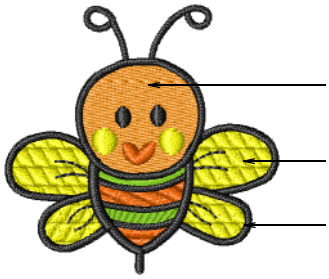
Vous pouvez afficher les dessins achevés en Vizualizer.

Vous pouvez visualiser la séquence de broderie en parcourant votre dessin par point, par segment, par couleur, par fonction machine ou par objet. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyDesign* à la page 33 pour les détails.

Types de point

Il existe trois types de point de base pour les machines à broder — *Ligne de passage*, *Satin* et *Remplissage tissage*. Les autres en sont des variantes. Le type de point utilisé est fonction de la forme de l'objet, de ses dimensions et de l'effet que vous souhaitez créer. Voir *Points de remplissage* à la page 50 pour les détails.

Dans EasyDesign, le point de *Ligne de passage* est à la fois un type de point et une « méthode d'entrée » (voir ci-dessous). Utilisez *Ligne de passage* pour numériser les lignes de passage simple. Voir *Numériser les lignes* à la page 45 pour les détails.

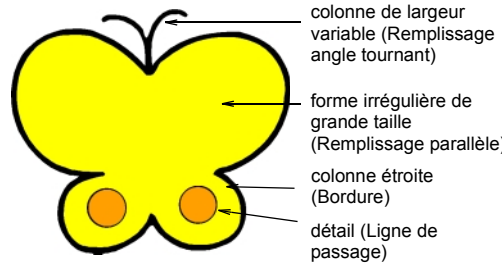

Remplissage tissage pour les formes de grande taille
Embossed Fill pour créer des effets
Satin pour les formes étroites

Le point *Satin* est idéal pour les colonnes ou les formes étroites, lorsque la longueur du point correspond à la largeur de la colonne. Le point *Satin* crée un effet lustré de haute qualité. Voir *Créer des remplissages Satin* à la page 51 pour les détails.

Le point *Remplissage tissage* se prête au remplissage des formes irrégulières de grande taille pour donner l'apparence d'une surface de broderie unie. Voir *Créer des remplissages tissage* à la page 52 pour les détails.

Méthodes d'entrée

En fonction de la forme et de la broderie requises, vous utilisez une « méthode d'entrée » différente ou un « outil » différent pour saisir les « points de référence ». Les méthodes d'entrée déterminent si la broderie est un contour, une colonne de points courbes ou un remplissage de points parallèles. Les méthodes de EasyDesign comprennent *Ligne de passage*, *Remplissage angle tournant*, *Bordure* et *Remplissage parallèle*.


colonne de largeur variable (Remplissage angle tournant)
forme irrégulière de grande taille (Remplissage parallèle)
colonne étroite (Bordure)
détail (Ligne de passage)

Utilisez l'outil *Ligne de passage* pour numériser les lignes de broderie de passage simple ou triple. *Ligne de passage* place une rangée unique de points de passage le long d'une ligne numérisée. *Ligne de passage* triple génère chaque point de broderie trois fois (ou plus) pour faire une ligne plus épaisse. Voir *Numériser les lignes* à la page 45 pour les détails.

Utilisez *Remplissage angle tournant* pour numériser les colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Des paires de points de référence numérisés définissent le contour, tandis que des lignes reliant les paires définissent les angles de point de broderie. Voir *Numériser des colonnes de largeur variable* à la page 47 pour les détails.

Utilisez *Bordure* pour numériser les colonnes de largeur constante. De manière générale, cet outil est utilisé pour numériser les bordures et les contours d'objets de grande taille. Vous pouvez numériser des colonnes pour créer des lignes ou des bordures épaisses. *Bordure* est normalement utilisée avec le point *Satin*. Utilisez l'outil *Remplissage parallèle pour numériser des formes irrégulières de grande taille*. La plupart des formes peuvent être numérisées à l'aide de cet outil. En numérisant les bordures à l'intérieur des objets de *Remplissage parallèle*, vous pouvez créer des objets remplis avec jours. Voir *Numériser des formes complexes aux angles de point constants* à la page 48 pour les détails.

Propriétés d'objet et modèles

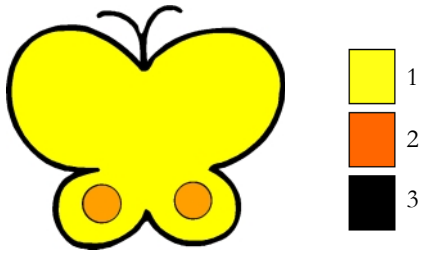
Quand vous commencez un nouveau dessin, EasyDesign utilise les paramètres définis par défaut ou les « valeurs » stockées dans le modèle. La plupart des dessins sont traités en fonction du modèle « standard », mais il est possible de créer le vôtre.

Vous pouvez enregistrer dans vos styles n'importe quelle combinaison de paramètres, que vous pourrez appliquer rapidement aux objets de broderie ou de lettrage. Vous pouvez aussi stocker des propriétés d'objet personnalisées, telles que vos points de broderie ou vos paramètres de lettrage favoris. Voir

Gérer les modèles de dessins de broderie à la page 107 pour les détails.

Couleurs et diagrammes de fil

Vous devez décider du nombre de couleurs de fil à utiliser et de la séquence dans laquelle les fils seront brodés. Durant le processus de numérisation, sélectionnez des couleurs de fil sur la palette de couleurs. Autant que faire se peut, simplifiez le dessin afin de réduire le nombre de changements de couleur. Commencez toujours par les formes situées à l'arrière, puis progressez vers l'avant, couche par couche. Voir *Changer les couleurs de fil* à la page 56 pour les détails.



Avec EasyDesign, vous pouvez changer la couleur de l'arrière-plan de la fenêtre dessin pour la faire correspondre à la couleur de votre tissu. Voir *Changer les arrière-plans et afficher les paramètres* à la page 57 pour les détails.

Numérisation à partir d'illustrations

Il existe deux grandes catégories de fichier d'illustrations, tous deux peuvent s'importer dans EasyDesign pour créer des toiles de fond de numérisation.

- *Dessins vectoriels* : Ce sont des contours qui peuvent être coloriés ou comporter des remplissages de couleur. Les contours restent fins et clairs, même sous fort agrandissement, ce qui permet une numérisation précise. Les dessins vectoriels sont convertis en images en mode point lorsqu'ils sont importés dans EasyDesign.
- *Images en mode point* : Elles se composent de points colorés ou pixels. Lorsqu'une petite portion de l'image est agrandie, les contours deviennent irréguliers et s'affichent sous forme d'une série de pixels. Les images en mode point peuvent plus ou moins bien se transformer en dessins vectoriels, selon la qualité de l'image source.

Pour créer des broderies de bonne qualité, vous devez choisir des illustrations appropriées, dans l'un des deux formats cités. Pour une bonne numérisation, manuelle ou automatique, il est essentiel d'avoir des illustrations « propres » contenant un nombre limité de couleurs unies et des contours bien définis.

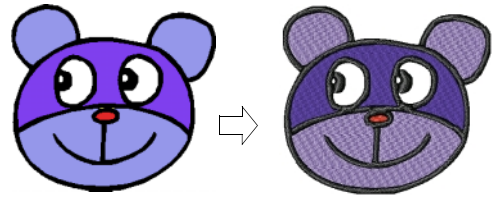
image en mode point mise à échelle et arrière-plan supprimé — prêts à la numérisation manuelle

surfaces recolorées et contours améliorés — prêts à la numérisation automatique

Une illustration qui ne se présente pas dans un format numérisé doit être scannée correctement pour produire une image de bonne qualité. Avant de numériser automatiquement votre illustration en image-point, vous devez la préparer en utilisant les outils de préparation d'illustration de EasyDesign. Voir *Utilisation des outils de préparation d'images* à la page 73 pour les détails.

Numérisation automatique

Une fois la toile de fond importée dans la fenêtre dessin, vous pouvez appliquer des fonctionnalités de numérisation automatique *Cliquer-pour-broder*, *Cliquer-pour-créer-contour* et *Cliquer-pour-dessiner*.



Les outils *Cliquer-pour-broder* et *Cliquer-pour-créer-contour* sont utiles pour créer rapidement des objets de broderie à partir d'images qui ne nécessitent pas d'effets artistiques particuliers ou de connaissances spécifiques en broderie. Ce qui vous permet de passer plus de temps sur les parties artistiques ou plus compliquées de vos dessins de broderie. Voir *Numériser des formes remplies*

automatiquement à l'aide de Cliquer-pour-broder à la page 78 pour les détails.

Cliquer-pour-dessiner convertit automatiquement les illustrations en dessins de broderie entièrement numérisés avec un minimum d'intervention. Diverses formes d'illustrations peuvent être utilisées — en mode point ou vectorielles — et divers niveaux d'utilisation appliqués au processus. Voir *Créer des dessins de broderie avec Cliquer-pour-dessiner* à la page 79 pour les détails.

Modifier les dessins

Lorsque votre dessin est numérisé, vous pouvez le modifier dans son ensemble, éditer un objet individuel ou même des points de broderie individuels. EasyDesign vous permet d'effectuer des ajouts à un dessin de façon rapide en dupliquant et en copiant des objets existants. Il vous permet également de combiner des dessins en insérant le contenu d'un fichier dans un autre. Voir *Combiner des objets et des dessins de broderie* à la page 82 pour les détails.

Généralement, la séquence de broderie suit l'ordre dans lequel les éléments du dessin ont été numérisés. Néanmoins, il est possible de la changer par toute une gamme de méthodes. Le dialogue *Remettre en séquence* fournit une liste séquentielle d'objets groupés par objet ou par couleur. C'est une façon facile de remettre en séquence des objets sélectionnés et des blocs de couleur. Voir *Remettre en séquence les objets de broderie* à la page 85 pour les détails.

Réorganiser et transformer des objets

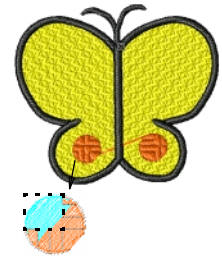
Vous pouvez changer la position, la taille ou l'orientation d'objets à l'intérieur d'un dessin en les déplaçant, en les mettant à échelle ou en les transformant. Regroupez les objets pour y appliquer à tous une même modification. Voir *Verrouiller et grouper des objets* à la page 89 pour les détails.

Refaçonner des objets

EasyDesign vous permet de refaçonner des objets à l'aide de points de contrôle. Voir *Refaçonner des objets* à la page 94 pour les détails.

Avec des objets de *Remplissage parallèle* et de *Remplissage angle tournant*, vous pouvez définir un angle de point pour l'objet tout entier. Vous ne pouvez changer l'angle de point des objets de *Bordure* parce que les points tournent automatiquement pour suivre la forme. Voir *Ajuster les angles de point* à la page 97 pour les détails.

Editer des points de broderie



Vous pouvez utiliser Edition de points EasyEdit pour sélectionner et déplacer un ou plusieurs points de broderie. Vous pouvez ajouter des points pour remplir des espaces ou supprimer des points pris isolément. Voir *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99 pour les détails.

Améliorer la qualité des points de broderie

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur là où l'aiguille pénètre. Ceci crée des godages, et des jours se forment à l'intérieur de la broderie. L'utilisation d'Assise automatique et de Compensation d'étirement assure un placement harmonieux et régulier des points de broderie, et élimine les espaces indésirables de votre dessin. Ces fonctionnalités sont des propriétés d'objet qui peuvent être appliquées, supprimées ou modifiées à tout moment. Voir *Changer d'assise* à la page 60 pour les détails.

Les numériseurs chevronnés peuvent neutraliser manuellement l'effet de godage en faisant se chevaucher les objets lors du processus de numérisation. Les surfaces de grande taille et les tissus extensibles, du genre lainage ou piqué, requièrent une assise plus épaisse que les surfaces de petite taille et les tissus plus fermes, du genre coutil ou cuir. Voir *Compenser l'extension du tissu* à la page 61 pour les détails.

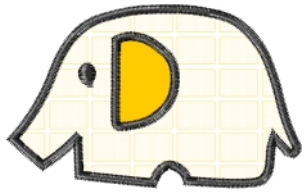
Techniques spéciales de numérisation

EasyDesign est pourvu de fonctionnalités spéciales de numérisation destinées à vous faire gagner du temps et à créer des effets spéciaux. Il existe également des méthodes spéciales pour découper des jours.

Contours et jours remplis

EasyDesign offre des outils pour découper des surfaces délimitées par des bordures existantes. Utilisez *Découper jours* pour créer des jours dans des objets de *Remplissage parallèle*. Voir *Découper des jours dans des objets* à la page 110 pour les détails.

Appliqués



Vous pouvez créer automatiquement toutes les conditions de broderie requises pour les appliqués en utilisant *Appliqué automatique*. Voir *Numériser les appliqués* à la page 111 pour les détails.

Effets de point et bords grenés

Utilisez *Bord plumeux* pour créer des bords irréguliers, des effets d'ombrage ou pour imiter la fourrure ou d'autres textures pelucheuses. Voir *Créer des bords plumeux* à la page 112 pour les détails.

Embossed Fill est un point de remplissage décoratif dans lequel les piqûres d'aiguille forment un patron en mosaïque. Sélectionnez un patron existant ou créez-en un. Voir *Créer des remplissages en relief* à la page 53 pour les détails.

Estampilles de broderie

Vous pouvez utiliser des estampilles telles que des coeurs, des feuilles ou des patrons de bordure pour créer des passages décoratifs. Les estampilles peuvent être mises à échelle, pivotées ou inversées, de la même façon que les autres objets. Vous pouvez utiliser des motifs uniques ou des motifs reliés ensemble. Voir *Estampilles de galerie de broderie* à la page 114 pour les détails.

Lettrage de broderie

Vous pouvez rapidement et aisément ajouter des lettrages aux dessins et puis les éditer. Vous pouvez appliquer des formatages aux objets de lettrage, y compris des italiques. Voir *Ajouter un lettrage aux dessins de broderie* à la page 118 pour les détails. Vous pouvez ajouter des caractères spéciaux ou des symboles au moyen de la Table de caractères de Windows.

Vous pouvez appliquer des lignes de base verticales, horizontales ou courbées à vos objets de lettrage. Voir *Changer l'orientation du lettrage* à la page 126 pour les détails.

Vous pouvez également déformer le lettrage à l'aide de « lettrage élastique ». Voir *Créer des effets spéciaux à l'aide d' Art du lettrage* à la page 133 pour les détails.

Sortie, stockage et gestion des dessins

Vous pouvez exporter des dessins de broderie de diverses façons — enregistrement sur disque ou envoi direct sur machine à broder. Souvent, les dessinateurs veulent faire circuler leurs dessins en couleurs réelles - Vizualizer ou autre. Avec EasyDesign, vous pouvez enregistrer des images de dessins de broderie et des feuilles de programmation de production sur disque, ou les envoyez directement par messagerie électronique. Voir *Faire sortir et stocker des dessins de broderie* à la page 140 pour les détails.

Par défaut, EasyDesign enregistre dans son format fichier natif, JAN. Ce format contient toutes les informations nécessaires à la broderie d'un dessin et à ses modifications éventuelles. Quand vous enregistrez un dessin, vous enregistrez par la même occasion son nom de fichier, son emplacement, son format et les modifications que vous y avez introduites. Les fichiers de format JAN sont automatiquement comprimés, vous permettant ainsi d'enregistrer des fichiers de grande taille.

Galerie de dessins

Galerie de dessin offre une méthode efficace de gestion des dessins de broderie. Cet outil de gestion de dessins peut donner accès aux fichiers dessins stockés sur le disque dur de votre ordinateur, un CD-ROM ou une disquette. Il reconnaît tous les formats de fichier dessin utilisés par EasyDesign.

Voir *Gestionnaire de dessins* à la page 157 pour les détails.

Chapitre 4
PROCÉDURES DE BASE

Pour commencer à utiliser DIGITIZER 10000, vous devez connaître les procédures de base, telles que le démarrage, l'ouverture et la création de dessins, et l'enregistrement. Il y a d'autres procédures de base comme l'affichage et le masquage de la grille, et l'affichage et l'utilisation des barres d'outils.

Cette section décrit comment démarrer DIGITIZER 10000 EasyDesign et DIGITIZER 10000 EasyEdit, comment ouvrir des dessins, comment en commencer de nouveaux et comment utiliser les commandes de base. Elle explique également comment activer et désactiver la grille, et comment mesurer les distances sur écran. Il vous sera également montré comment enregistrer les dessins.

Démarrer DIGITIZER 10000

Attention DIGITIZER 10000 consiste en deux programmes principaux — EasyDesign et EasyEdit. EasyDesign sert à créer des dessins alors que EasyEdit sert à modifier les dessins existants.

Démarrer DIGITIZER 10000 EasyDesign

Cliquez deux fois pour démarrer EasyDesign.

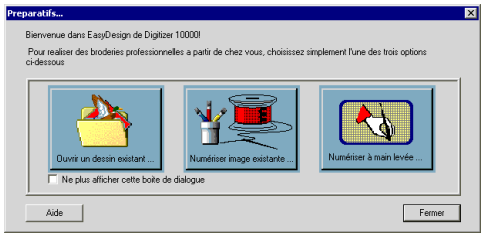
Ouvrez DIGITIZER 10000 EasyDesign en utilisant l'icone du bureau ou le menu Démarrer de Windows.

Marche à suivre pour démarrer DIGITIZER 10000 EasyDesign

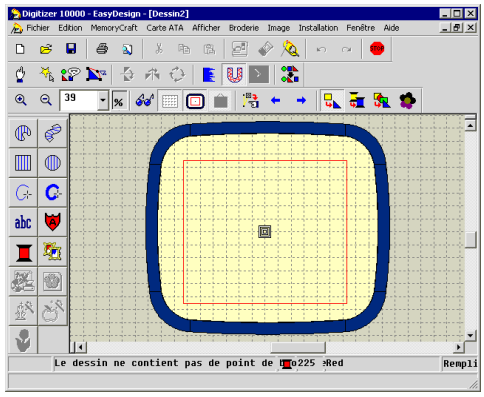
- Cliquez deux fois sur l'icône de raccourci DIGITIZER 10000 EasyDesign sur le bureau électronique de Windows.

  Ou bien sélectionnez *Programmes* > DIGITIZER 10000 > EasyDesign à partir du menu *Démarrer*.

  Le dialogue de mise en route de EasyDesign s'ouvre.
- Cliquez sur l'un des icones pour :
  - Ouvrir un dessin existant
  - Numériser une image existante
  - Numériser directement.


Preparatifs...
Bienvenue dans EasyDesign de Digitizer 10000!
Pour realiser des broderies professionnelles a partir de chez vous, choisissez simplement l'une des trois options ci-dessous
Ouvrir un dessin existant ...
Numériser image existante ...
Numériser à main levée ...
Ne plus afficher cette boite de dialogue
Aide
Fermer

Si vous sélectionnez de numériser directement, EasyDesign s'ouvre sur un nouveau dessin vide (Dessin1).


Digitizer 10000 - EasyDesign - [Dessin2]
Fichier Edition MemoryCraft Carte ATA Afficher Broderie Image Installation Fenêtre Aide
Le dessin ne contient pas de point de

- Vous pouvez personnaliser la fenêtre dessin en affichant ou en masquant la grille, en changeant les dimensions de la grille, et en affichant ou cachant les barres d'outils. Pour plus amples informations, voir *Masquer et afficher la grille* à la page 25 et *Masquer ou afficher les barres d'outils* à la page 23.

Démarrer DIGITIZER 10000 EasyEdit

Cliquez deux fois pour démarrer EasyEdit.

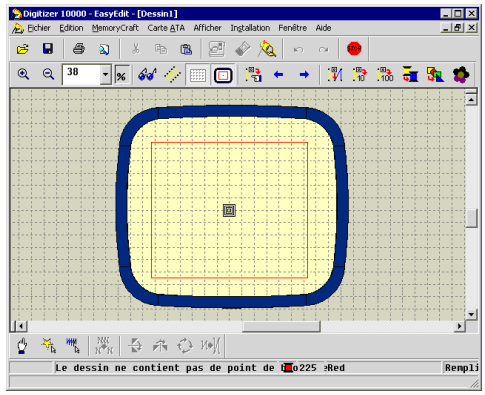
Ouvrez DIGITIZER 10000 EasyEdit en utilisant l'icone du bureau ou le menu Démarrer de Windows.

Marche à suivre pour démarrer DIGITIZER 10000 EasyEdit

- Cliquez deux fois sur l'icône de raccourci DIGITIZER 10000 EasyEdit sur le bureau électronique de Windows.

  Ou bien, sélectionnez *Programmes* > DIGITIZER 10000 > EasyEdit à partir du menu *Démarrer*.

  EasyEdit s'ouvre sur un nouveau dessin vide (Dessin1).


Digitizer 10000 - EasyEdit - [Dessin1]
Fichier Edition MemoryCraft Carte ATA Afficher Installation Fenêtre Aide
Le dessin ne contient pas de point de

- Vous pouvez personnaliser la fenêtre dessin en affichant ou en masquant la grille, en changeant les dimensions de la grille, et en affichant ou cachant les barres d'outils. Pour plus amples informations, voir *Masquer et afficher la grille* à la page 25 et *Masquer ou afficher les barres d'outils* à la page 23.

Ouvrir des dessins dans EasyDesign

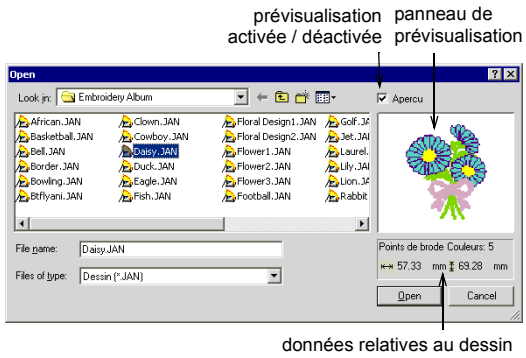
Utilisez Ouvrir (barre d'outils Standard) pour ouvrir un dessin existant.

DIGITIZER 10000 EasyDesign ouvre les fichiers JAN. Voir aussi *Les formats de dessin de broderie* à la page 136.

Attention Il n'est pas possible d'ouvrir des fichiers créés sur un logiciel de version plus récente que celui que vous utilisez.

Marche à suivre pour ouvrir un dessin dans EasyDesign

1 Cliquez sur l'icone *Ouvrir*.
  Le dialogue *Ouvrir* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier sur la liste *Chercher dans*.

3 Si le dessin n'est pas en format JAN, sélectionnez un type de fichier sur la liste *Fichiers de Type*.

4 Sélectionnez un ou plusieurs dessins.

- Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.

5 Cochez la case *Aperçu* pour prévisualiser le dessin (pour les formats de fichier compatibles) avec les données y afférentes. Ces données comprennent les nombres de points de broderie et de couleurs, ainsi que la hauteur et la largeur du dessin.

Suggestion Pour obtenir davantage d'informations sur un fichier sélectionné, cliquez à droite et sélectionnez *Propriétés* sur le menu contextuel. Voir *Afficher les informations relatives aux dessins dans Windows Explorer* à la page 36 pour les détails.

6 Cliquez sur **Ouvrir**.

Ouvrir des dessins de broderie à partir de EasyEdit

Utilisez Ouvrir (barre d'outils Standard) pour ouvrir un dessin existant.

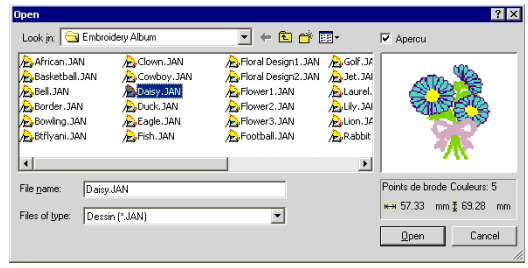
DIGITIZER 10000 EasyEdit ouvre les fichiers JEF et SEW. Voir aussi *Les formats de dessin de broderie* à la page 136.

Attention Il n'est pas possible d'ouvrir des fichiers créés sur un logiciel de version plus récente que celui que vous utilisez.

Marche à suivre pour ouvrir un dessin dans EasyEdit

1 Cliquez sur l'icone *Ouvrir*.

Le dialogue *Ouvrir* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier sur la liste *Chercher dans*.

3 Si le dessin n'est pas en format JEF, sélectionnez un type de fichier sur la liste *Fichiers de Type*.

4 Sélectionnez un ou plusieurs dessins.

- Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.

5 Cliquez sur **Ouvrir**.

Utiliser les commandes

Après avoir démarré DIGITIZER 10000, vous utilisez les commandes, les outils et les dialogues pour effectuer le travail désiré. Vous sélectionnez les commandes dans DIGITIZER 10000 de la même façon que dans toute autre application de Windows — à partir de menus, de barres d'outils ou de menus contextuels. Il existe également des raccourcis de clavier pour les commandes les plus fréquemment utilisées. Voir *Guide de référence rapide* à la page 170 pour les détails.

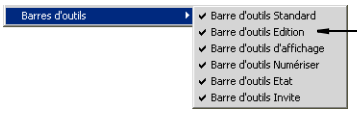
Masquer ou afficher les barres d'outils

Les barres d'outils offrent un accès rapide et aisé aux commandes de DIGITIZER 10000. Vous pouvez les afficher ou les masquer à votre convenance.

Tip Pour augmenter votre surface de travail, masquez les barres d'outils inutiles et utilisez le menu et les commandes de clavier. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

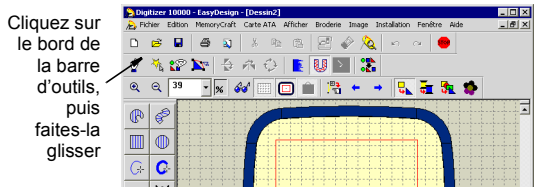
Marche à suivre pour afficher ou masquer les barres d'outils

1 Sélectionnez *Afficher* > *Barres d'outils*.



- Sélectionnez les barres d'outils que vous voulez afficher.
- Désélectionnez les barres d'outils que vous voulez cacher.

Note Les barres d'outils de DIGITIZER 10000 sont arrimables. Pour déplacer une barre d'outils vers un emplacement plus pratique, cliquez et faites-la glisser. Pour l'arrimer dans sa position normale, cliquez deux fois sur son intitulé.



Sélectionner des commandes à partir de barres d'outils

Les barres d'outils offrent un accès rapide et aisé aux commandes de DIGITIZER 10000. Cliquez sur un icone de barre d'outils pour activer une commande.

Marche à suivre pour sélectionner des commandes à partir de barres d'outils

- Posez le pointeur sur un icone d'outil pour obtenir son nom dans une « infobulle ».
- Cliquez sur l'icone pour activer la commande.

Utiliser les menus contextuels

Cliquer à droite sur un objet sélectionné ouvre un menu contextuel contenant les commandes fréquemment utilisées.

Marche à suivre pour utiliser les menus contextuels

1 Cliquez à droite sur un objet sélectionné.
Le menu contextuel apparaît.
2 Sélectionnez une commande sur le menu.

Annuler et refaire des commandes

Utilisez Défaire (barre d'outils Standard) pour annuler une commande.

Utiliser Refaire (barre d'outils Standard) pour rétablir une commande qui a été « défaite ».

Vous pouvez annuler les effets de la plupart des commandes. Si vous changez d'avis, vous pouvez les exécuter à nouveau. DIGITIZER 10000 garde en mémoire les dernières commandes utilisées.

Marche à suivre pour annuler et rétablir des commandes

- Pour annuller une commande, cliquez sur l'icone *Défaire*.
  Quand DIGITIZER 10000 ne peut se souvenir de plus de commandes, *Défaire* s'estompe.
- Cliquez sur *Refaire* pour réappliquer une commande « défaite ».

Créer des nouveaux dessins

Lorsque vous démarrez DIGITIZER 10000, un nouveau fichier — *Dessin1* — se crée automatiquement que vous pouvez commencez à numériser. Par défaut, *Dessin1* est basé sur le modèle NORMAL. Les modèles contiennent des styles, des paramètres définis par défaut ou des objets prédéfinis pour faciliter la numérisation et la rendre plus rapide.

Suggestion Lorsque vous créez un nouveau dessin, enregistrez-le sous un nouveau nom. Voir *Enregistrer des dessins* à la page 27 pour les détails.

Créer des nouveaux dessins à l'aide du modèle NORMAL

Cliquez sur Nouveau (barre d'outils Standard) pour démarrer un nouveau dessin avec le modèle NORMAL.

Vous pouvez créer un nouveau dessin à l'aide du modèle NORMAL.

Marche à suivre pour créer des nouveaux dessins à l'aide du modèle NORMAL

- Cliquez sur l'icone *Nouveau*.
  Un dessin vide s'affiche dans la fenêtre dessin.

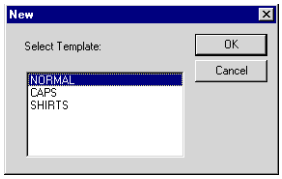
Créer des nouveaux dessins à l'aide de modèles personnalisés

Vous pouvez sélectionner un modèle personnalisé sur lequel baser votre nouveau dessin. Voir aussi *Gérer les modèles de dessins de broderie* à la page 107.

Si le seul modèle disponible est celui par défaut, le dialogue *Nouveau* pourrait ne pas apparaître.

Marche à suivre pour créer des nouveaux dessins à l'aide d'un modèle personnalisé

1 Sélectionnez *Fichier* > *Nouveau*.
Le dialogue *Nouveau* s'ouvre.



2 Sélectionnez un modèle dans la liste.
3 Cliquez sur **OK**.

Définir les options de grille

Utilisez un quadrillage (ou grille) pour aligner ou dimensionner les objets de broderie avec plus de précision. Changez l'espacement de grille et affichez les lignes centrales si nécessaires.

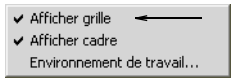
Masquer et afficher la grille

Cliquez sur Afficher grille (barre d'outils Afficher) pour masquer ou afficher la grille.

Vous pouvez cacher ou afficher la grille à tout moment.

Marche à suivre pour masquer ou afficher la grille

- Cliquez sur sur l'icone Afficher grille pour activer ou désactiver l'affichage de grille.
- Ou bien, sélectionnez *Afficher* > *Grille*.
- Ou bien, cliquez à droite sur une partie vide de la fenêtre dessin. Ceci fait apparaître un menu contextuel :



Activation / désactivation de l'affichage de grille

Suggestion Vous pouvez changer l'espacement de grille en faisant glisser le curseur. Voir *Paramétrer l'espacement de grille* ci-dessous pour les détails.

Paramétrer l'espacement de grille

Utilisez Environnement de travail (menu Configuration) pour paramétrer l'espacement de grille.

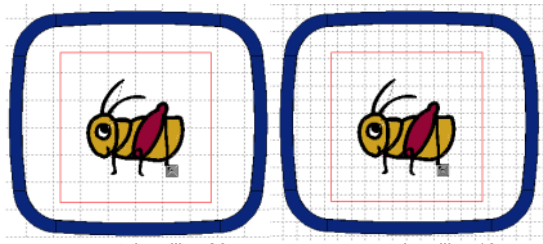
Vous pouvez changer l'espacement du quadrillage.

Marche à suivre pour paramétrer l'espacement de grille

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.
L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.
2 Cochez la case *Afficher grille* pour afficher la grille.

3 Ajuster *Espacement de grille* en déplaçant le curseur.
La valeur d'espacement s'affiche au-dessus du curseur.

Suggestion Pour utiliser ces paramètres comme défaut pour le modèle courant, cliquez sur **Enregistrer**.
4 Cliquez sur **OK**.



espacement de grille : 20mm espacement de grille : 10mm

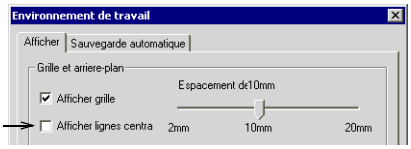
Afficher les lignes centrales

Utilisez Environnement de travail (menu Configuration) pour afficher les lignes centrales.

Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer les lignes centrales du dessin. Les lignes centrales marquent la position du premier point de broderie du dessin.

Marche à suivre pour afficher les lignes centrales

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.
L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.

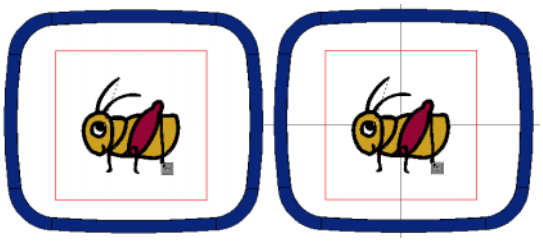


Sélectionnez Afficher lignes centrales

2 Cochez la case *Afficher lignes centrales* si vous voulez afficher les lignes centrales.

Suggestion Pour utiliser ces paramètres comme défaut pour le modèle courant, cliquez sur **Enregistrer**.

3 Cliquez sur **OK**.



Lignes centrales désactivées Lignes centrales s'affichent

Paramétrer les options de cadre

Le cadre s'affiche lorsque vous ouvrez DIGITIZER 10000. Il représente le cadre de broderie que vous connectez à votre JANOME MemoryCraft 10000. Il vous sert de ligne de conduite pour dimensionner et positionner votre dessin. Il maintiendra le tissu bien en place pendant le processus de broderie. La limite de la zone de travail au sein du cadre est indiquée par une fine ligne rouge.

Attention Afin d'éviter d'abîmer la machine lorsque l'aiguille touche le cadre, vérifiez préalablement que vous avez sélectionné le bon type de cadre et que votre dessin tient entièrement dans la zone de dessin de votre machine à broder.

Le premier point des cadres A, B et C est toujours au centre de la zone de dessin. Il est décalé pour les cadres 1 et 3. Si une partie du dessin se trouve à l'extérieur de la zone de broderie du cadre sélectionné, un message d'avertissement s'affichera quand vous enregistrerez le dessin en format JEF ou SEW. Ceci est conçu pour éviter de broder accidentellement en dehors de la zone de broderie, ce qui abîmerait la machine si l'aiguille allait sur le cadre.

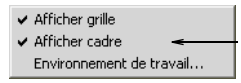
Masquer et afficher le cadre

Cliquez sur Afficher cadre (barre d'outils Afficher) pour masquer ou afficher la grille.

Vous pouvez cacher ou afficher le cadre à tout moment.

Marche à suivre pour masquer ou afficher le cadre

- Cliquez sur sur l'icone Afficher cadre pour activer ou désactiver l'affichage de grille.
- Ou bien, sélectionnez *Afficher* > *Cadre*.
- Ou bien, cliquez à droite sur une partie vide de la fenêtre dessin. Ceci fait apparaître un menu contextuel :



Activation/désactivation de l'affichage de cadre

Suggestion Vous pouvez changer l'espacement de grille en faisant glisser le curseur. Voir *Paramétrer l'espacement de grille* à la page 25 pour les détails.

Changer les dimensions du cadre

Sélectionnez Environnement de travail (menu Configuration) pour changer les dimensions du cadre.

Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon cadre avant de commencer la broderie d'un dessin. Sélectionnez le plus petit cadre qui puisse s'inscrire dans le dessin parmi la gamme disponible. Gamme disponible :

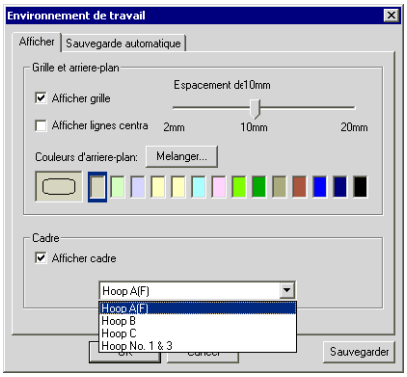
Cadre	Nom	Taille	1er point
Cadre A (F)	Standard	110x126mm (par défaut)	Centré
Cadre B	Grand	140x200mm	Centré
Cadre C	Main levée	50x50mm	Centré
Cadre 1 & 3		90x120mm	Décalé

Note Lorsque vous ouvrez certains échantillons de dessin, le logiciel présume que les dessins précédents créés pour entrer dans un cadre de 110 x 110mm requièrent toujours cette taille. Si vous voulez visualiser d'anciens dessins dans le nouveau cadre, changez de cadre puis revenez au cadre A(F).

Marche à suivre pour changer la taille du cadre

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.

L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.



2 Sélectionnez un cadre dans la liste *Cadre*.

3 Cliquez sur **OK**.

Suggestion La couleur d'arrière-plan du cadre peut être changée. Voir *Changer les couleurs d'arrière-plan* à la page 57 pour les détails.

Mesurer les distances à l'écran

Utilisez Mètre ruban (menu Afficher) pour mesurer les distances à l'écran.

Mesurez la distance entre deux point à l'écran en utilisant la commande *Mètre ruban*. Les mesures sont indiquées en millimètres ou en pouces, selon l'option sélectionnée dans le panneau de configuration de Windows. Pour plus amples informations, reportez-vous à la documentation de Windows.

Tip Pour des résultats plus précis, faites un zoom avant avant de mesurer. La mesure est toujours donnée en taille réelle, et n'est pas affectée par le coefficient de zoom.

Marche à suivre pour mesurer une distance à l'écran

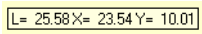
1 Sélectionnez *Afficher* > Mètre ruban.

2 Cliquez sur le point de démarrage.

3 Déplacez le pointeur sur le point de fin et maintenez la souris immobile.

Les informations suivantes s'affichent :

- Coordonnées du point de fin (*X*=, *Y*=).
- Longueur de la ligne mesurée (*L*=).



4 Pressez la touche **Echap** pour terminer.

Note Vous pouvez également vérifier la largeur et la hauteur de votre dessin dans la barre d'état.

Enregistrer des dessins

DIGITIZER 10000 vous permet d'enregistrer des dessins en JAN natif et dans d'autres formats fichiers « contour » ou « point de broderie ». Voir aussi *Les formats de dessin de broderie* à la page 136.

Enregistrer le dessin courant

Utilisez Enregistrer (barre d'outils Standard) pour enregistrer le dessin courant.

Quand vous enregistrez un dessin, vous enregistrez par la même occasion son nom de fichier, son emplacement, son format et les modifications que vous y avez introduites. Lorsque vous enregistrez un dessin existant sous un autre nom, vers un emplacement différent ou sous un autre format, vous créez une copie du dessin d'origine.

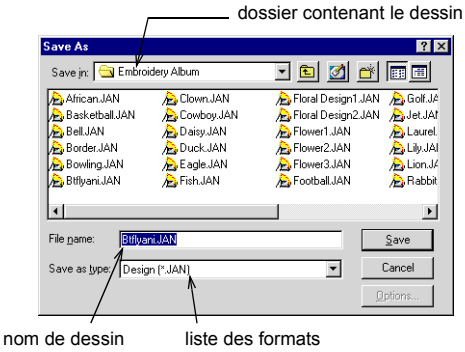
Tip Il est conseillé d'enregistrer votre dessin aussi tôt et aussi souvent que possible. N'attendez pas d'avoir fini votre travail pour l'enregistrer. Vous pouvez aussi paramétrer DIGITIZER 10000 pour enregistrer automatiquement pendant que vous travaillez. Voir *Paramétrer les options d'enregistrement automatique* ci-dessous pour les détails.

Marche à suivre pour enregistrer un dessin

1 Cliquez sur l'icone *Enregistrer*.

Si c'est la première fois que vous enregistrez ce dessin, le dialogue *Enregistrer sous* s'ouvre.

Suggestion Pour sauvegarder les changements apportés à un fichier existant tout en conservant le fichier initial, utilisez *Enregistrer sous*.



2 Sélectionnez le dossier où vous voulez enregistrer le dessin dans la liste *Enregistrer dans*.

3 Entrez un nom pour le dessin dans le champ *Nom de fichier*.

4 Sélectionnez un format de fichier dans la liste *Enregistrer sous type*.

Voir *Formats de fichier de broderie compatibles* à la page 174 pour les détails.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Une fois que vous avez enregistrez le dessin, le fichier sera mis à jour à chaque fois que vous cliquerez sur *Enregistrer* sur la barre d'outils.

Suggestion Les fichiers enregistrés en format JAN sont automatiquement compressés lors de l'enregistrement et décompressés lors de la réouverture. Ceci réduit l'espace mémoire requis, et permet d'enregistrer des fichiers de grande taille sur disquette ou de les envoyer par courrier électronique.

Paramétrer les options d'enregistrement automatique

Sélectionnez Environnement de travail (menu Configuration) pour paramétrer les options d'enregistrement automatique.

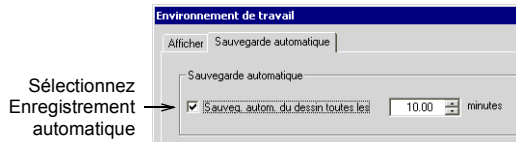
Enregistrez votre travail automatiquement à intervalles réguliers en utilisant *Enregistrement automatique* pour vous protéger contre les pannes de matériel ou de logiciel. Voir *Problèmes de récupération des fichiers dessins du dossier de sauvegarde* à la page 199 pour les détails.

Marche à suivre pour paramétrer les options d'enregistrement automatique

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.

L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.

2 Sélectionnez l'onglet *Enregistrement automatique*.



3 Cochez la case *Enreg. dessin autom. toutes les* checkbox.

4 Entrez la fréquence d'enregistrement automatique dans le champ *Minutes*.

Le dessin sera enregistré dans le dossier de SAUVEGARDE de votre installation DIGITIZER 10000. Il aura le même nom que le fichier initial suivi de l'extension *BAK*.

Attention Les fichiers de sauvegarde restent dans le dossier SAUVEGARDE jusqu'à ce que vous les en supprimiez. Pour empêcher le dossier d'emcombrer le disque dur, supprimez les fichiers superflus régulièrement.

5 Cliquez sur **OK**.

Visualiser les informations en ligne

Sélectionnez Aide en ligne (menu Aide) pour afficher l'aide en ligne.

Sélectionnez Manuel en ligne (menu Aide) pour afficher le manuel en ligne.

Sélectionnez Page Web Janome (menu Aide) pour afficher la page Web de Janome.

La documentation utilisateur se présente sous la forme d'un manuel imprimé, d'un manuel en ligne et d'une aide en ligne.

Vous pouvez accéder aux documents en ligne à partir du menu *Aide* principal — si vous les avez installés sur votre ordinateur. Si vous ne les avez pas installés, vous pouvez les sélectionner à partir du CD-ROM d'installation de DIGITIZER 10000. Voir *Parcourir le CD-ROM d'installation* à la page 8 pour les détails.

Vous pouvez aussi accéder facilement aux informations de vente et d'assistance directement à partir de la page d'accueil de JANOME.

Utiliser l'aide en ligne

L'aide en ligne offre un accès rapide aux informations générales sur les fonctionnalités de DIGITIZER 10000 et des instructions point par point.

Marche à suivre pour utiliser l'aide en ligne

1 Sélectionnez *Aide* > *Aide en ligne* pour ouvrir la fenêtre principale *Aide* DIGITIZER 10000.

2 Cliquez sur **Contenu** pour afficher la liste principale des différentes rubriques.
Les rubriques sont regroupées sous des en-têtes de niveau élevé avec des icones « livre ».

3 Cliquez deux fois sur un livre pour afficher la liste des rubriques, puis cliquez deux fois sur une rubrique.

Suggestion Ou bien, cliquez sur **Chercher** et entrez des mots clés pour faire une recherche sur un sujet particulier.

Visualiser le manuel en ligne

En utilisant le manuel en ligne, vous pouvez trouver rapidement l'information dont vous avez besoin au moyen des fonctionnalités standards d'Adobe Acrobat™ Reader.

Note DIGITIZER 10000 n'installe pas Acrobat Reader automatiquement. Voir *Installer Acrobat Reader* à la page 8 pour les détails.

Marche à suivre pour visualiser le manuel en ligne

- Sélectionner *Aide* > *Manuel en ligne*.

Note Si DIGITIZER 10000 n'est pas actif, vous pouvez ouvrir le manuel en ligne directement à partir de Windows Explorer. Pour ce faire, rendez-vous au dossier DIGITIZER 10000\Bin, puis cliquez deux fois sur DSGNEDIT.PDF.

Se connecter au site Web de JANOME

Vous pouvez accéder facilement aux informations de vente et d'assistance à partir du logiciel.

Marche à suivre pour se connecter au site Web de JANOME

- Sélectionner *Aide* > *JANOME Page Web*.
Vous êtes alors directement connecté à la page d'accueil de JANOME :
http://www.janome.com.au/

Note Vous devez avoir accès à la toile (Web) et votre système doit être doté d'un navigateur Web correctement configuré.

Chapitre 5
AFFICHER DES DESSINS

DIGITIZER 10000 offre de nombreuses fonctionnalités d'affichage pour faciliter le travail sur vos dessins. Faites un zoom avant sur un endroit particulier pour voir plus de détails ou pour visualiser le dessin en taille réelle.

Affichez ou masquez les différents éléments du dessin à l'aide des paramètres d'écran disponibles. Vous pouvez afficher ou masquer les points de piqûre d'aiguille, les points de liaison ou même les points de broderie. Dans DIGITIZER 10000, vous pouvez prévisualiser à l'écran un dessin existant en différentes couleurs ou arrière-plans.

DIGITIZER 10000 fournit également des informations sur les dessins de manières diverses et dans toute une gamme de formats. Avant même d'ouvrir DIGITIZER 10000 ou votre dessin, vous pouves vérifier les informations relatives au dessin des fichiers JAN ou JEF directement à partir de Windows Explorer. L'imprimé du dessin présente aussi des informations de production essentielles, y compris une prévisualisation du dessin, les dimensions du dessin, la séquence des couleurs et, le cas échéant, des instructions spéciales.

Cette section décrit les modes d'affichage des dessins qui sont disponibles dans DIGITIZER 10000, ainsi que les divers paramètres d'affichage.

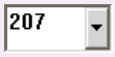
Modes d'affichage des dessins

DIGITIZER 10000 offre de nombreux modes d'affichage pour faciliter le travail sur vos dessins. Faites un zoom avant sur un endroit particulier pour voir plus de détails ou pour visualiser le dessin en taille réelle.

Faire un zoom avant ou arrière

Cliquez sur Zoom avant (barre d'outils Afficher) pour doubler la taille d'affichage du dessin.

Cliquez sur Zoom arrière (barre d'outils Afficher) pour réduire de moitié la taille d'affichage du dessin.



Cliquez sur Fenêtre zoom (barre d'outils Afficher) pour faire un zoom avant sur une section du dessin.

Sélectionnez Zoom > Cadre entier (menu Afficher) pour afficher toute la zone encadrée.

Sélectionnez Zoom > Dessin entier (menu Afficher) pour afficher le dessin dans son entier.

Attention Agrandissez l'affichage de votre dessin en faisant un zoom avant sur des points de broderie ou des détails particuliers, ou faites un zoom arrière pour afficher une plus grande partie du dessin dans la fenêtre.

Marche à suivre pour pour faire un zoom avant ou arrière

- Pour doubler la taille d'affichage d'un dessin, sélectionnez Afficher > *Zoom avant*.
- Pour réduire de moitié la taille d'affichage d'un dessin, sélectionnez *Afficher* > *Zoom arrière*.
- Pour faire un zoom avant sur une section du dessin, cliquez sur *Fenêtre zoom* et sélectionnez un pourcentage de zoom.
- Pour faire un zoom avant sur une section du dessin, pressez la touche **B** sur votre clavier, puis faites glisser un cadre de contour autour de la zone de zoom.

Afficher le dessin dans son entier

Sélectionnez Zoom > Dessin entier (menu Afficher) pour afficher le dessin dans son entier dans la fenêtre dessin.

DIGITIZER 10000 offre une série de techniques permettant d'afficher rapidement la totalité du dessin dans la fenêtre dessin.

Marche à suivre pour afficher le dessin dans son entier

- Pour afficher le dessin dans son entier :
  - Sélectionnez *Afficher* > *Zoom* > *Dessin entier*
  - Sélectionnez *Afficher* > *Montrer* > *Tous les objets*
  - Pressez sur la touche 0.
- Pour afficher le cadre entier :
  - Sélectionnez Afficher > *Zoom* > Cadre entier
- Pour afficher des objets sélectionnés dans la fenêtre :
  - Sélectionnez *Afficher* > *Montrer* > Objets sélectionnés uniquement.
- Pour afficher des couleurs sélectionnées dans la fenêtre, sélectionnez *Afficher* > *Montrer* > Couleurs sélectionnées uniquement.

  Voir aussi *Paramètres d'affichage des dessins* à la page 31.

Paramètres d'affichage des dessins

Vous pouvez afficher ou masquer les éléments d'un dessin avec divers formats d'écran. Vous pouvez afficher ou masquer les points de piqûre d'aiguille et les points de liaisons. Vous pouvez affichez ou masquez des couleurs sélectionnées.

Afficher les dessins en Vizualizer

Cliquez sur Vizualizer (barre d'outils Afficher) pour passer de l'affichage normal à l'affichage Vizualizer.

Vizualizer propose une représentation graphique de la broderie finale.

Marche à suivre pour afficher les dessins dans Vizualizer

- Cliquez sur l'icone Vizualizer pour basculer entre Vizualizer et affichage normal.

affichage normal Vizualizer ACTIVÉ

Suggestion Utilisez Vizualizer avec un tissu d'arrière-plan pour voir à quoi ressemblera votre dessin une fois brodé. Voir *Changer les couleurs d'arrière-plan* à la page 57 pour les détails.

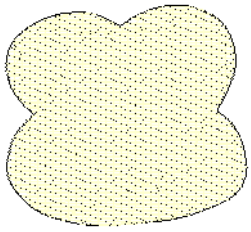
Afficher les points d'aiguille et les points de liaison

Utilisez Afficher points d'aiguille (barre d'outils Afficher) pour afficher ou masquer les points d'aiguille d'un dessin.

Vous pouvez afficher ou masquer les éléments d'un dessin, tels que les points d'aiguille ou les points de liaison. Par exemple, affichez les points d'aiguille pour sélectionner les points de broderie à éditer et les points de liaison pour aider à positionner les points d'entée et de sortie. Voir *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99 pour les détails.

Marche à suivre pour afficher les points d'aiguille et les points de liaison

- Pour afficher ou masquer les points d'aiguille, cliquez sur l'icone *Afficher points d'aiguille*.
- Pour masquer les fils connecteurs, affichez le dessin en mode Vizualizer.



points d'aiguille affichés

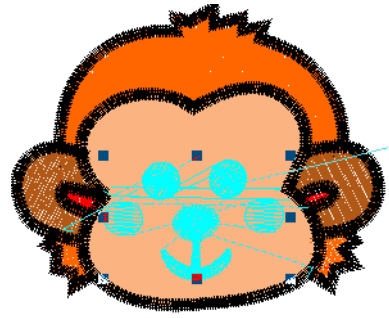
Afficher des parties sélectionnées d'un dessin

Sélectionnez Afficher > Objets sélectionnés (menu Afficher) pour n'afficher que les objets sélectionnés d'un dessin.

Vous pouvez paramétrer votre système pour qu'il pour affiche tous les objets de broderie d'un dessin, ou qu'il n'affiche que les objets sélectionnés et masque le reste.

Marche à suivre pour afficher des parties sélectionnées d'un dessin

1 Créez ou ouvrez un dessin.
2 Sélectionnez le ou les objets requis.



3 Sélectionnez *Afficher* > *Montrer* > Objets sélectionnés uniquement.

Seuls les objets sélectionnés sont visibles. Cette option ne fonctionne que quand des objets ont été sélectionnés.

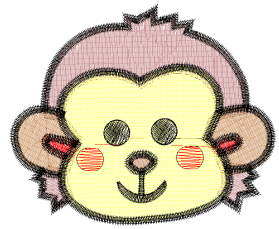
Afficher les objets de dessin par couleur

Sélectionnez Afficher > Couleur sélectionnée uniquement (menu Afficher) pour n'afficher que les couleurs sélectionnées d'un dessin.

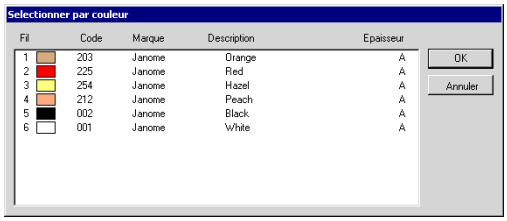
Pour vous aider à afficher des éléments de dessin pris isolément, à des fins de vérification ou de manipulation, la fonction *Couleur sélectionnée uniquement* vous permet de visualiser les objets par couleur. Cette fonction est très pratique quand vous remettez les objets en séquence par couleur. Voir aussi *Remettre des objets en séquence par couleur* à la page 86.

Marche à suivre pour afficher des objets de dessin par couleur

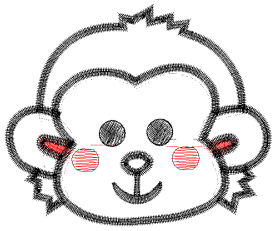
1 Créez ou ouvrez un dessin.



2 Sélectionnez *Afficher* > *Montrer* > Couleur sélectionnée uniquement.
Le dialogue *Sélectionner par couleur* s'ouvre.



3 Sélectionnez les couleurs que vous souhaitez visualiser.
   - Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
   - Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.
4 Cliquez sur **OK**.
   Le dessin apparaît avec seulement les couleurs que vous avez sélectionnées.



Suggestion Pour revoir le dessin dans son entier, sélectionnez Afficher > Montrer > Tous les objets.

Afficher la séquence de broderie dans EasyDesign

Travailler avec des dessins de broderie requiert une bonne compréhension de la séquence de broderie. Vous pouvez visualiser la séquence de broderie d'un dessin dans EasyDesign en parcourant ce dernier par couleur ou par objet. DIGITIZER 10000 simule le processus de broderie en changeant la couleur des points de broderie du noir aux couleurs de fil qui leur ont été attribuées à mesure qu'ils sont brodés.

Se rendre au début ou à la fin d'un dessin

Utilisez Sauter au début/à la fin du dessin (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous rendre au début ou à la fin d'un dessin.

Cliquez sur Avant (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'avant à travers la séquence de broderie.

Cliquez sur Arrière (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'arrière à travers la séquence de broderie.

Utilisez l'outil *Sauter au début/à la fin du dessin* ou des raccourcis clavier pour vous rendre rapidement au début ou à la fin de la séquence de broderie. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Marche à suivre pour se rendre au début ou à la fin d'un dessin

- Pour vous rendre au début du dessin, cliquez sur l'icone *Sauter au début/à la fin du dessin*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Arrière*.
- Pour vous rendre à la fin du dessin, cliquez sur l'icone *Sauter au début/à la fin du dessin*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Avant*.

Parcourir par objet

Utilisez Sauter par objet (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant ou Arrière pour vous rendre à l'objet précédent ou suivant.

Cliquez sur Avant (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'avant à travers la séquence de broderie.

Cliquez sur Arrière (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'arrière à travers la séquence de broderie.

A l'intérieur de EasyDesign, utilisez l'outil de parcours d'objet ou des raccourcis clavier pour parcourir le dessin par objet. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Cette technique est très utile si vous devez localiser un objet spécifique pour l'insertion d'un autre objet ou pour sa suppression de la séquence de broderie. Utilisez-la en conjonction avec les outils de parcours de points de broderie, si vous voulez « imbriquer » un objet. Voir aussi *Imbriquer objets* à la page 84.

Marche à suivre pour parcourir un dessin par objet

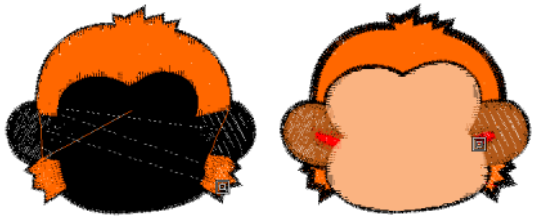
- Pour vous rendre à l'objet précédent ou suivant, cliquez sur l'icone *Sauter par objet*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Arrière* ou *Avant*.

Note Vous ne pouvez pas parcourir par objet dans EasyEdit.

Parcourir par couleur

Utilisez Sauter par couleur (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant ou Arrière pour vous rendre au changement de couleur précédent ou suivant.

Utilisez l'outil *Sauter par couleur* ou des raccourcis clavier pour parcourir le dessin par couleur. Cette technique est très utile si vous devez localiser un changement de couleur spécifique pour l'insertion d'un objet ou pour sa suppression de la séquence de broderie. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

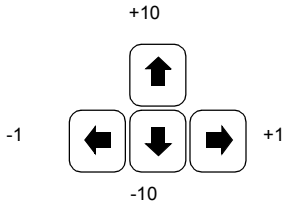


Marche à suivre pour parcourir le dessin par couleur

- Pour vous rendre à la couleur précédente ou suivante, cliquez sur l'icone *Sauter par couleur*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Arrière* ou *Avant*.

Parcourir un dessin par point de broderie

Vous pouvez utiliser les touches de raccouci pour parcourir votre dessin par points de broderie à l'intérieur de EasyDesign. Pressez la touche **Echap**, puis pressez les flèches gauche et droite pour sauter d'un point, les flèches haut et bas pour sauter de 10 points et le + et le - du pavé numérique pour sauter de 100 points. Voir aussi *Parcourir un dessin par point de broderie* à la page 35.



Afficher la séquence de broderie dans EasyEdit

Travailler avec des dessins de broderie requiert une bonne compréhension de la séquence de broderie. Vous pouvez visualiser la séquence de broderie d'un dessin dans EasyEdit en parcourant ce dernier par couleur ou par objet. DIGITIZER 10000 simule le processus de broderie en changeant la couleur des points de broderie du noir aux couleurs de fil qui leur ont été attribuées à mesure qu'ils sont brodés. Voir aussi *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99.

Se rendre au début ou à la fin d'un dessin

Utilisez Sauter au début/à la fin du dessin (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous rendre au début ou à la fin d'un dessin.

Cliquez sur Avant (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'avant à travers la séquence de broderie.

Cliquez sur Arrière (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'arrière à travers la séquence de broderie.

Utilisez l'outil *Sauter au début/à la fin du dessin* ou des raccourcis clavier pour vous rendre rapidement au début ou à la fin de la séquence de broderie. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Marche à suivre pour se rendre au début ou à la fin d'un dessin

- Pour vous rendre au début du dessin, cliquez sur l'icone *Sauter au début/à la fin du dessin*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Arrière*.
- Pour vous rendre à la fin du dessin, cliquez sur l'icone *Sauter au début/à la fin du dessin*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Avant*.

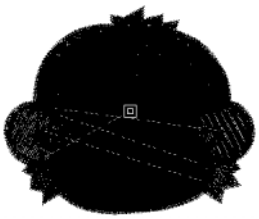
Parcourir par couleur

Utilisez Sauter par couleur (barre d'outils Afficher) puis utilisez les icones Avant ou Arrière pour vous rendre au changement de couleur précédent ou suivant.

Cliquez sur Avant (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'avant à travers la séquence de broderie.

Cliquez sur Arrière (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'arrière à travers la séquence de broderie.

Utilisez l'outil Sauter par couleur ou des raccourcis clavier pour parcourir le dessin par couleur. Cette technique est très utile si vous devez localiser un changement de couleur spécifique pour l'insertion d'un point de broderie ou pour sa suppression de la séquence de broderie. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.



se rendre au début d'un dessin

se rendre à la fin d'un dessin

Marche à suivre pour parcourir le dessin par couleur

- Pour vous rendre à la couleur précédente ou suivante, cliquez sur l'icone *Sauter par couleur*, puis cliquez sur l'icone de parcours *Arrière* ou *Avant*.

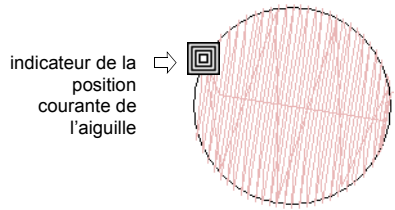
Note Voir *Guide de référence rapide* à la page 170 pour un récapitualtif des fonctions de parcours.

Parcourir un dessin par point de broderie

	Utilisez Sauter d'1 point (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer point par point.
	Utilisez Sauter de 10 points (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer 10 points par 10 points.
	Utilisez Sauter de 100 points (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer 100 points par 100 points.
	Cliquez sur Avant (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'avant à travers la séquence de broderie.
	Cliquez sur Arrière (barre d'outils Afficher) pour vous déplacer vers l'arrière à travers la séquence de broderie.

Utilisez les outils de parcours de points de broderie ou les touches de raccourci pour parcourir le dessin d'un ou plusieurs points à la fois. Vous pouvez seulement vous déplacer par points de broderie, vers le début ou la fin d'un dessin, ou vous déplacer par couleur ou éditer des points de broderie dans EasyEdit. Vous pouvez sauter au début ou à la fin d'un dessin, ou vous déplacer par objet ou par couleur à l'intérieur de EasyDesign. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

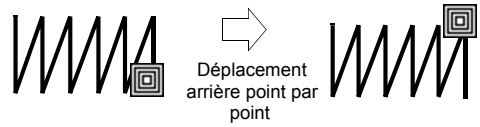
La position courante de l'aiguille est indiquée par un « indicateur de position d'aiguille ». Au départ, celui-ci se trouve à la fin du dessin. L'indicateur de position d'aiguille suit votre parcours à travers les points de broderie du dessin. Voir aussi *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99.



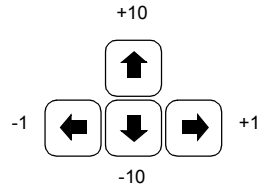
Parcourir par points de broderie

1 A l'intérieur de *EasyEdit*, sélectionnez un outil de parcours par points. Vous pouvez choisir parmi :
   - Sauter d'1 point
   - Sauter de 10 points
   - Sauter de 100 points.
2 Parcourez le dessin.
   - Pour vous déplacer vers le point suivant dans la séquence de broderie, cliquez sur la flèche Avant dans la barre d'outils.
   - Pour vous déplacer vers le point précédent, cliquez sur la flèche Arrière.

   Quand vous vous déplacez, l'indicateur de position courante se déplace pour montrer la séquence de broderie.



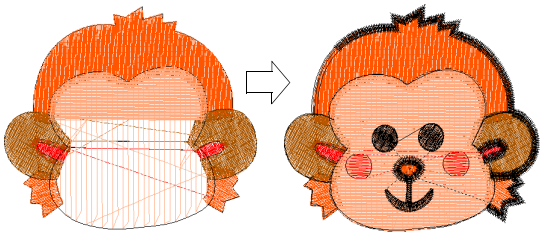
Suggestion Vous pouvez aussi utiliser les touches de raccouci pour parcourir votre dessin par points de broderie. Pressez la touche **Echap**, puis pressez les flèches gauche et droite pour sauter d'un point, les flèches haut et bas pour sauter de 10 points et le + et le - du pavé numérique pour sauter de 100 points.



Régénérer la séquence de broderie au ralenti

	Sélectionnez Slow Redraw (menu Afficher) pour afficher la séquence de broderie et de couleurs d'un dessin au ralenti.

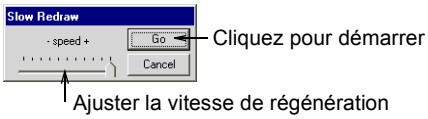
Slow Redraw vous permet de voir les séquences de broderie et de couleurs d'un dessin au ralenti.



Note Slow Redraw ne peut être utilisé avec Vizualizer.

Régénérer la séquence de broderie au ralenti

1 Cliquez sur l'*icone Slow Redraw*.
Le dialogue *Slow Redraw s'ouvre*.



2 Utilisez la barre de défilement pour définir la vitesse de régénération.
3 Cliquez sur **Exécuter**.
Le dessin est redessiné à l'écran en respectant la séquence de broderie et la vitesse sélectionnée.

Afficher les informations relatives aux dessins

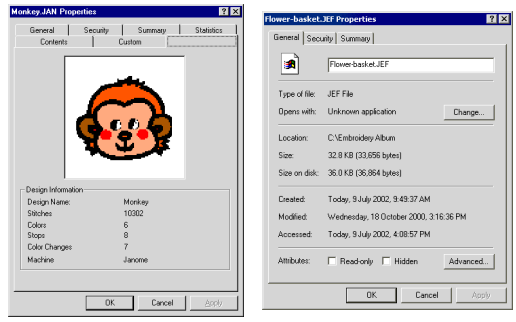
DIGITIZER 10000 communique des informations sur les dessins de diverses façons. Avant même d'ouvrir des fichiers DIGITIZER 10000, vous pouvez vérifier les informations relatives au dessin directement à partir de Windows Explorer. Le dialogue Ouvrir vous donne également des informations importantes sur les fichiers. La bare d'état de la fenêtre dessin est une autre source d'informations sur les dessins. L'aperçu avant impression offre des informations complètes sur les dessins.

Afficher les informations relatives aux dessins dans Windows Explorer

Dans le cas des fichiers JAN et JEF, vous pouvez visualiser des informations d'ordre général, telles que la taille du fichier et les dates de modification, par le biais de Windows Explorer.Avec les fichiers JAN, vous pouvez aussi vérifier les informations relatives au dessin.

Marche à suivre pour afficher les informations relatives à un dessin dans Windows Explorer

1 Sélectionnez un fichier à partir de Windows Explorer.
2 Cliquez à droite sur le fichier et sélectionnez *Propriétés* sur le menu contextuel.
Le dialogue *Propriétés* s'ouvre et affiche les informations relatives au dessin.



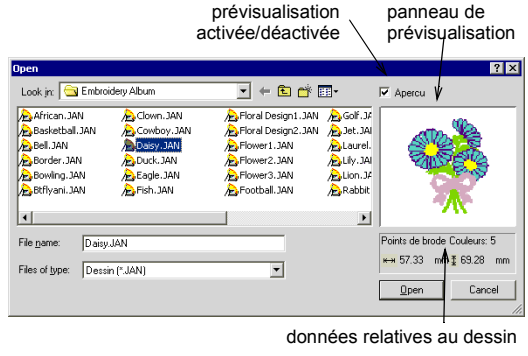
3 Vérifiez les informations relatives au dessin, ou cliquez sur les autres onglets pour des informations d'ordre général sur le fichier.
4 Cliquez sur **OK**.

Afficher les informations relatives aux dessins dans DIGITIZER 10000

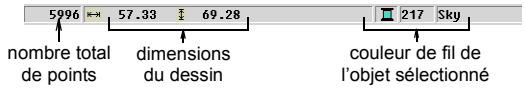
A l'intérieur de DIGITIZER 10000, le dialogue Ouvrir vous donne d'importantes informations sur les fichiers, de même que la barre d'état de la fenêtre dessin.

Marche à suivre pour afficher les informations relatives aux dessins dans DIGITIZER 10000

- Cliquez sur l'icone *Ouvrir*.
Le dialogue *Ouvrir* offre des informations limitées sur les dessins sélectionnés dans le panneau de prévisualisation.



- Lorsque vous ouvrez un dessin, la barre d'état affiche des informations telles que le nombre total de points de broderie.



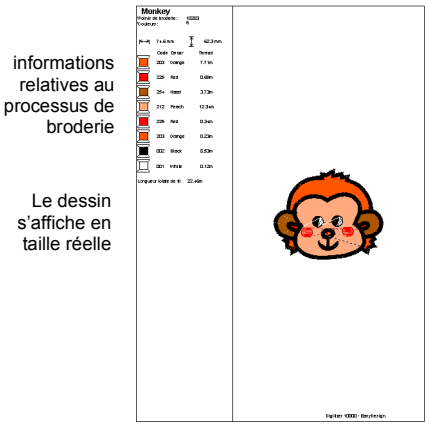
Prévisualiser les imprimés de dessin

Cliquez sur Aperçu avant impression (barre d'outils Standard) pour prévisualiser l'imprimé de dessin à l'écran.

L'aperçu d'impression contient un aperçu du dessin de broderie et des informations de production essentielles, y compris les dimensions du dessin, la séquence des couleurs et, le cas échéant, des instructions spéciales. Voir aussi *Imprimer des dessins* à la page 141.

Marche à suivre pour prévisualiser un imprimé de dessin

1 Cliquez sur l'icone *Aperçu avant impression*.
L'imprimé de dessin s'affiche dans une fenêtre de prévisualisation.

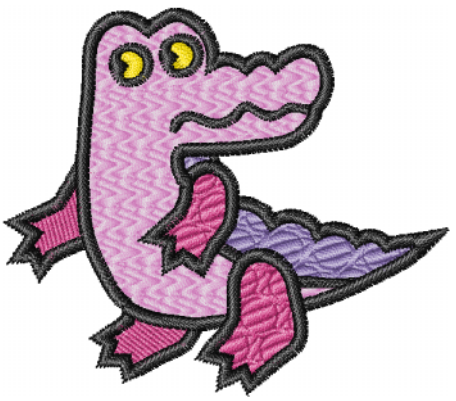


2 Ajuster l'affichage selon les besoins.
- Pour changer l'orientation du papier, cliquez sur **Paysage** ou **Portrait**.
- Pour changer les informations affichées, cliquez sur **Options**. Voir aussi *Définir les options d'impression* à la page 141.
- Pour imprimer le dessin, cliquez sur **Imprimer**.
- Pour fermer l'aperçu d'impression, cliquez sur **Fermer**.

Suggestion Cliquez sur Zoom avant pour avoir un meilleur aperçu du dessin. Les grands dessins peuvent être affichés sur plusieurs pages.

Chapitre 6

SÉLECTIONNER DES OBJETS DANS EASYDESIGN



DIGITIZER 10000 EasyDesign offre diverses façons de sélectionner les objets composant un dessin de broderie. Vous pouvez sélectionner tous les objets pour modifier le dessin dans sa totalité ou, pour une modification plus précise, des objets pris isolément.

Cette section explique comment sélectionner des objets en utilisant les outils de sélection et le clavier. Elle montre comment sélectionner tout en parcourant le dessin, et comment sélectionner les objets d'une même couleur. Vous pouvez aussi sélectionner des points de broderie individuels dans EasyEdit. Voir aussi *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99.

Sélectionner tous les objets d'un dessin

L'outil *Sélectionner* offre diverses façons de sélectionner des objets : pointer-cliquer, sélection par cadre de contour et — en conjonction avec les touches **Maj + Tab** — sélection premier/dernier objet ou objet suivant/précédent. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Sélectionnez tous les objets pour effectuer des changements sur tout le dessin. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Marche à suivre pour sélectionner tous les objets d'un dessin

- Sélectionnez *Editer* > *Sélectionner tout* ou pressez les touches **Ctrl + A**.

  Des poignées de redimensionnement apparaissent tout autour du dessin.

Aucun objet n'est sélectionné

Tous les objets sont sélectionnés

- Pour désélectionner, pressez la touche **X** ou la touche **Echap**.

Pointer-cliquer pour sélectionner un objet

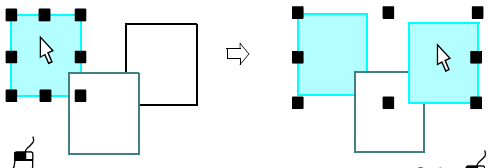
Cliquez sur Sélectionner (barre d'outils Editer), puis cliquez sur un objet pour le sélectionner.

Attention La manière la plus simple de sélectionner des objets est de pointer et de cliquer avec la souris, l'outil *Sélectionner* étant activé. Vous pouvez sélectionner des objets multiples en vous servant des touches **Maj** et **Ctrl**.

Marche à suivre pour sélectionner des objets en pointant-cliquant

1. Cliquez sur l'icone *Sélectionner*.
2. Cliquez sur l'objet que vous désirez sélectionner.

   Quand vous cliquez sur un objet, des poignées de sélection apparaissent autour de ce dernier. Vous pouvez cliquer n'importe où à l'intérieur de cette zone pour faire glisser l'objet.



Cliquez sur un objet

Maintenez la touche Ctrl et cliquez sur un autre objet

Ctrl +

- Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.

Suggestion Pour sélectionner un objet se trouvant derrière un autre, faites un zoom avant et cliquez sur le contour. Ou bien, placez le pointeur sur l'objet, maintenez la touche **2** et cliquez jusqu'à ce que l'objet soit sélectionné. A chaque clic, vous sélectionnez l'objet se trouvant directement en dessous de l'objet préalablement sélectionné.

Sélectionner des objets au moyen d'un cadre de contour

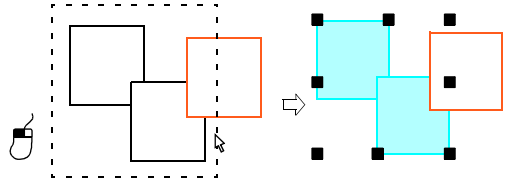
Cliquez sur Sélectionner (barre d'outils Editer) et faites glisser un cadre de contour autour de l'objet à sélectionner.

Quand l'outil *Sélectionner* est activé, vous pouvez sélectionner des objets en faisant glisser un cadre de contour autour d'eux.

Marche à suivre pour sélectionner des objets avec un cadre de contour

1. Cliquez sur l'icone *Sélectionner*.
2. Faites glisser un cadre de contour autour des objets que vous voulez sélectionner.

   Les objets sont sélectionnés quand vous relâchez le bouton de la souris.



Faites glisser un cadre de contour autour des objets

Les objets sont sélectionnés

Note A moins qu'ils n'aient déjà été groupés, seuls les objets se trouvant complètement à l'intérieur du cadre de contour seront sélectionnés quand vous relâcherez le bouton de la souris. Voir aussi *Grouper des objets* à la page 90.

Sélectionner une série d'objets en pointant-cliquant

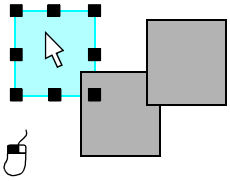
Cliquez sur Sélectionner (barre d'outils Editer) en pressant la touche Maj pour sélectionner une série d'objets.

Vous pouvez sélectionner une série d'objets en maintenant la touche **Maj** pendant que vous cliquez sur le premier et le dernier objets de la série.

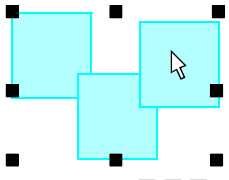
Marche à suivre pour sélectionner une série d'objets en pointant-cliquant

1. Cliquez sur l'icone *Sélectionner*.
2. Cliquez sur le premier objet de la série et maintenez la touche **Maj**.
3. Cliquez sur le dernier objet de la série.

   Tous les objets de la séquence de broderie entre le premier et le dernier objets sélectionnés sont sélectionnés.



Cliquez sur le premier objet



Maintenez la touche M A J et cliquez sur le dernier objet

Note Il est utile de connaître la séquence de broderie du dessin pour utiliser cette méthode. Voir *Parcourir par objet* à la page 33 pour les détails.

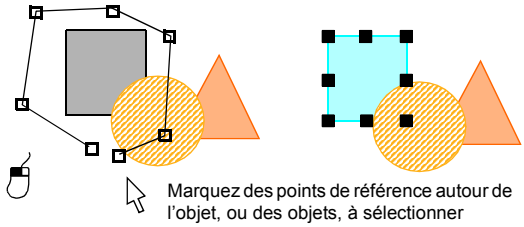
Sélectionner des objets avec Sélection polygonale

Cliquez sur Sélection polygonale (barre d'outils Editer) pour sélectionner des objets avec un cadre de contour.

Parfois, l'outil *Sélectionner* ne permet pas un contrôle très minutieux. L'outil *Sélection polygonale* vous permet de sélectionner des objets individuels en traçant un contour autour d'eux. Utilisez *Sélection polygonale* pour sélectionner des objets avec un cadre de contour.

Marche à suivre pour sélectionner des objets avec Sélection polygonale

1. Cliquez sur l'icone *Sélection polygonale*.
2. Marquez des points de référence autour de l'objet, ou des objets, que vous voulez sélectionner.



Marquez des points de référence autour de l'objet, ou des objets, à sélectionner

   Les objets que vous voulez sélectionner doivent se trouver entièrement à l'intérieur du cadre.
3. Pressez la touche **Entrée** pour sélectionner.

Sélectionner des objets en parcourant un dessin

Cliquez sur Sélectionner (barre d'outils Editer) pour sélectionner des objets.

Cliquez sur Sauter par objet (barre d'outils Afficher) pour parcourir par objet.

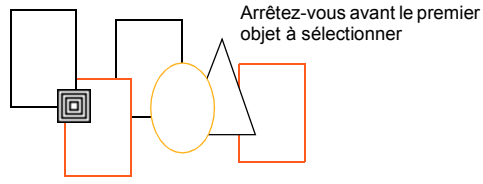
Cliquez sur Sélectionner points en parcourant (barre d'outils Afficher) pour sélectionner des objets en parcourant.

Dans EasyDesign, vous pouvez sélectionner des objets en « parcourant » le dessin. Le processus de parcours est généralement associé au processus de vérification de la séquence de broderie. Voir aussi *Sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin* à la page 100.

Marche à suivre pour sélectionner des objets en parcourant un dessin

1. Cliquez sur l'icone *Sauter par objet* et parcourez le dessin, vous arrêtant juste avant l'objet à sélectionner.

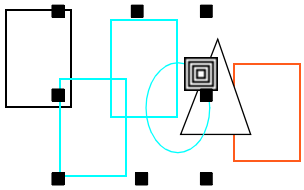
   Voir *Parcourir par objet* à la page 33 pour les détails.



Arrêtez-vous avant le premier objet à sélectionner

2. Cliquez sur l'icone *Sélectionner*.
3. Cliquez sur sur l'icone *Sélectionner points en parcourant*.
4. Continuez de vous déplacer à travers le dessin.

   Les objets sont sélectionnés à mesure que vous vous déplacez.



Les objets changent de couleur quand ils sont sélectionnés

5 Lorsque la sélection est terminée, cliquez de nouveau sur l'icone *Sélectionner points en parcourant* pour le désactiver.

Note Si un objet est déjà sélectionné, il sera désélectionné quand vous le parcourrez.

- Pour sélectionner plus d'objets, continuer de parcourir en maintenant la touche **Ctrl**.
- Pour ne pas inclure un objet dans la sélection, relâchez la touche **Ctrl** avant de le parcourir.

Sélectionner des couleurs en parcourant un dessin

Cliquez sur Sélectionner (barre d'outils Editer) pour sélectionner des objets.

Cliquez sur Sauter par couleur (barre d'outils Afficher) pour parcourir par couleur.

Cliquez sur Sélectionner points en parcourant (barre d'outils Afficher) pour sélectionner des couleurs en parcourant.

Dans *EasyDesign*, vous pouvez sélectionner des couleurs en « parcourant » le dessin. Le processus de parcours est généralement associé au processus de vérification de la séquence de broderie. Voir aussi *Sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin* à la page 100.

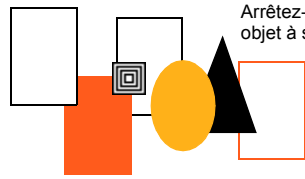
Tip Vous pouvez sélectionner des objets d'une même couleur en utilisant *Afficher* > *Montrer* > *Couleur sélectionnée uniquement*. Voir *Afficher les objets de dessin par couleur* à la page 32 pour les détails.

Marche à suivre pour sélectionner des couleurs en parcourant un dessin

1 Parcourez le dessin et arrêtez-vous juste avant la couleur à sélectionner.

Voir *Parcourir par objet* à la page 33 pour les détails.

2 Cliquez sur l'icone *Sauter par couleur*.



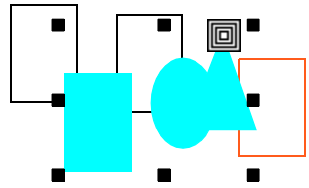
Arrêtez-vous avant le premier objet à sélectionner

3 Cliquez sur l'icone *Sélectionner*.

4 Cliquez sur sur l'icone *Sélectionner points en parcourant*.

5 Continuez de vous déplacer à travers le dessin.

Les couleurs sont sélectionnées à mesure que vous vous déplacez.



Les objets changent de couleur quand ils sont sélectionnés

6 Lorsque la sélection est terminée, cliquez de nouveau sur l'icone *Sélectionner points en parcourant* pour le désactiver.

Note Si une couleur est déjà sélectionnée, elle sera désélectionnée quand vous la parcourrez.

- Pour sélectionner plus d'objets, continuer de parcourir en maintenant la touche **Ctrl**.
- Pour ne pas inclure un objet dans la sélection, relâchez la touche **Ctrl** avant de le parcourir.

Partie II

ELEMENTS ESSENTIELS DE NUMERISATION

Chapitre 7
NUMÉRISATION MANUELLE

Dans DIGITIZER 10000, vous créez des dessins de broderie à partir de formes de base ou « objets de broderie ». Les objets de broderie sont définis par certaines caractéristiques ou « propriétés », telles que leur couleur, leurs dimensions, leur position, etc. Ils possèdent aussi des propriétés particulières à la broderie, comme le type de point et la densité.

Les propriétés des objets que vous créez sont définies au fur et à mesure que vous numérisez, mais peuvent être modifiées à tout moment. La propriété la plus importante d'un objet de broderie est son type de point. A chaque type de forme correspond un type de point. Voir *Sélectionner des points de remplissage* à la page 50 pour les détails.

Cette section décrit comment numériser des formes à l'aide des principales méthodes de numérisation. Elle explique aussi comment ajuster les paramètres de numérisation pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

Utiliser les méthodes de numérisation

Le procédé consistant à créer des objets de broderie à l'écran s'appelle « numérisation ». Tout comme la création de dessins dans des applications graphiques, ceci fait intervenir différents outils de « numérisation ». Les outils de numérisation de DIGITIZER 10000 sont similaires aux outils de dessin vectoriel, la différence étant que l'on obtient

un objet de broderie et non pas un objet de dessin vectoriel.

Sélectionner des méthodes de numérisation

Utilisez Ligne de passage (barre d'outils Numériser) pour placer un rang de points de passage simple ou triple le long d'une ligne numérisée.

Utilisez Remplissage angle tournant (barre d'outils Numériser) pour créer des colonnes de largeur et d'angle de point variables.

Utilisez Bordure (barre d'outils Numériser) pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante.

Utilisez Remplissage parallèle (barre d'outils Numériser) pour numériser les formes remplies.

Utilisez Rectangle remplissage parallèle (barre d'outils Numériser) pour numériser les rectangles remplis.

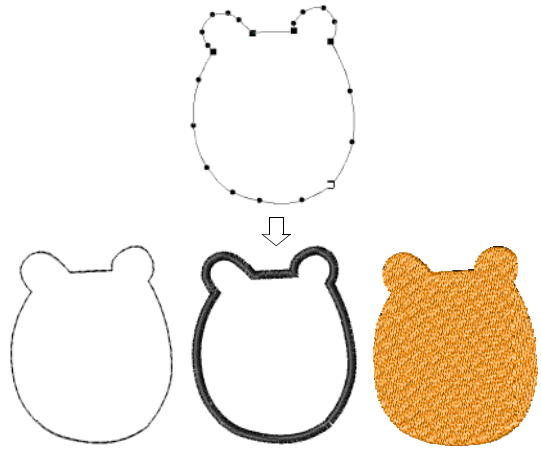
Utilisez Cecle remplissage parallèle (barre d'outils Numériser) pour numériser les cercles remplis.

Différentes méthodes de numérisation ou « outils » conviennent à la création de différentes formes ou éléments de dessin. On distingue deux grandes catégories de méthodes de numérisation — contour et remplissage. Les méthodes de numérisation de Ligne de passage servent à numériser les contours. *Remplissage angle tournant et Bordure* servent à créer des formes colonnaires remplies avec diverses caractéristiques. *Remplissage parallèle*, l'outil de numérisation le plus fréquemment utilisé, peut être utilisé pour créer pratiquement toutes sortes de formes remplies.

Points de référence et points de contrôle dans EasyDesign

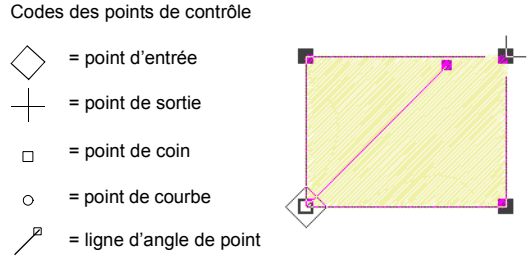
Une fois que vous avez sélectionné une méthode de numérisation, vous numérisez les formes de la même façon en marquant des « points de référence » le long du contour. En règle générale, vous marquez un point de référence là où :

- un contour courbé change de courbure
- le contour fait un coin
- le contour passe d'une ligne droite à une courbe.



Utilisez toujours le bouton gauche de la souris pour marquer un point de coin, et le bouton droit de la souris pour marquer un point de courbe. Deux points marqués avec le bouton gauche de la souris sont toujours reliés par une ligne droite. Trois points marqués avec le bouton droit de la souris sont toujours reliés par une ligne courbe.

Les points de référence que vous marquez lorsque vous numérisez la forme deviennent les « points de contrôle » de l'objet sélectionné. Les points de contrôle apparaissent sur les contours de l'objet et servent à éditer ou « transformer » les objets. Exemples de transformations : refaçonner, mettre à échelle (redimensionner), espacer les caractères, changer les points d'entrée et de sortie.

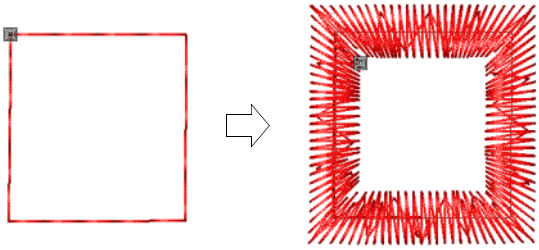


La plupart des points de contrôle peuvent être ajoutés, supprimés, déplacés ou changés en points de coin ou points de courbe. Certains points de contrôle ont une fonction spécifique et ne peuvent être supprimés — par exemple, le marqueur de point d'entrée.

Numériser les lignes

Utilisez l'outil *Ligne de passage* pour numériser les lignes de broderie de passage simple ou triple. Cet outil sert en principe à ajouter des bordures aux dessins.

Suggestion DIGITIZER 10000 facilite la conversion de lignes en bordures Satin par le biais de l'onglet *Détails d'objet* > *Point de ligne*. Voir *Paramètrer la largeur de colonne et la densité* à la page 47 pour les détails.



Créer des lignes de passage

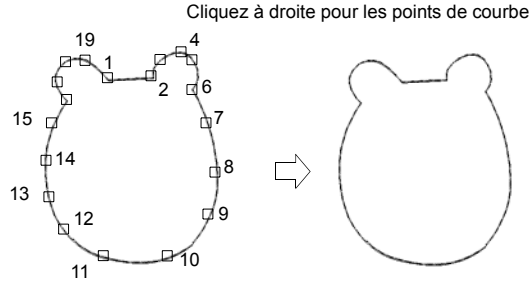
Utilisez Ligne de passage (barre d'outils Numériser) pour placer un rang de points de passage simple ou triple le long d'une ligne numérisée.

Utilisez l'outil *Ligne de passage* pour numériser les lignes de broderie de passage simple ou triple. Créez des objets en cliquant la souris soit à gauche soit à droite pour marquer des points de référence destinés à former un contour. Cliquez à gauche pour entrer des points de coin et à droite pour entrer des points de courbe.

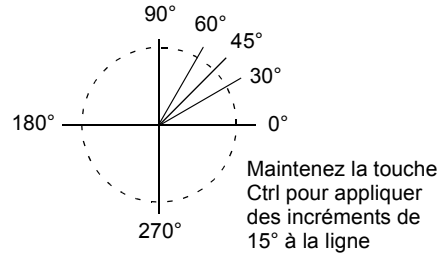
Vous pouvez changer la longueur et le type de point sous l'onglet *Point de ligne* du dialogue *Détails d'objet*. Paramétrez les valeurs de *Ligne de passage* en changeant les propriétés courantes avant de procéder à la numérisation. Voir *Définir les détails d'objet courants* à la page 106 pour les détails.

Marche à suivre pour créer Ligne de passage

1 Cliquez sur l'icone *Ligne de passage*.
2 Numérisez la forme de la ligne en marquant des points de référence.
   - Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
   - Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.



   - A mesure que vous numérisez, maintenez la touche **Ctrl** pour appliquer des incréments de 15° à la ligne de référence.



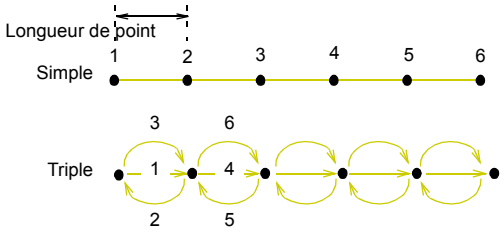
   - Pour un arc de cercle parfait, marquez trois points en cliquant à droite.
   - A l'endroit où les courbes se joignent — pour devenir une ligne droite ou une autre courbe — cliquez pour marquer le point de connexion.

Suggestion Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez la numérisation.

3 Appuyez sur **Entrée** pour terminer la numérisation de la ligne.

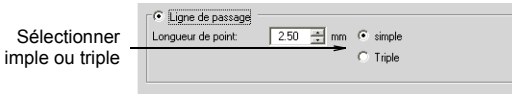
Changer le type de point Ligne de passage

Vous changez le type de point *Ligne de passage* dans le dialogue *Détails d'objet*. Vous pouvez choisir passage ou passage triple. *Ligne de passage* place une rangée unique de points de passage le long d'une ligne numérisée. Passage triple génère chaque point de broderie trois fois pour faire une ligne plus épaisse.



Marche à suivre pour paramétrer le type de point Ligne de passage

1 Cliquez deux fois sur l'objet *Ligne de passage*.
2 Cliquez sur l'icone *Détails d'objet* et sélectionnez l'onglet *Point de ligne*.



3 Sélectionnez simple ou triple.
4 Cliquez sur **OK**.

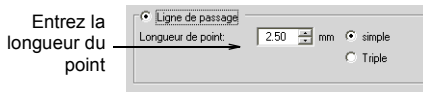
Paramétrer la longueur de point Ligne de passage

Pour les points de *Ligne de passage*, paramétrez la longueur de point pour qu'elle conviennent à la forme numérisée. Là où l'objet est formé de courbes serrées, sélectionnez une longueur de point plus courte. Pour réduire le nombre de points sur les courbes moins bombées, augmentez la longueur de point.

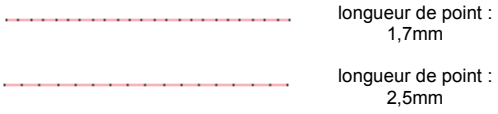
Note Ces valeurs ne s'appliques qu'aux objets créés avec les méthodes de numérisation de *Ligne de passage*. Elles n'ont aucune incidence sur les passages de parcours ou la broderie de l'assise.

Marche à suivre pour paramétrer la longueur de point de Ligne de passage

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet de *Ligne de passage*.
2 L'onglet *Détails d'objet* > Point de ligne s'ouvre.



3 Entrez une longueur de point dans le champ *Longueur de point*.



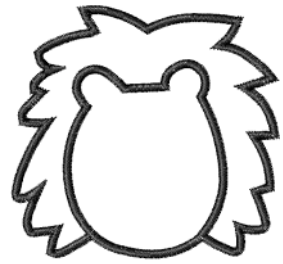
Si une ligne comprend des courbes serrées et anguleuses, réduisez la longueur, à 1,8mm par exemple, pour permettre aux points de suivre la ligne.

Suggestion Pour imiter une broderie faite à la main, réglez la longueur de Passage triple à 4,0mm.

4 Cliquez sur **OK**.

Numériser les colonnes de largeur constante

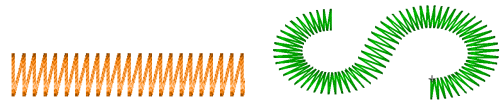
Utilisez *Bordure* pour numériser des bordures satin. De manière générale, cet outil est utilisé pour numériser les bordures et les contours d'objets de grande taille. L'outil *Bordure* utilise le point *Satin*.



Créer des colonnes et des bordures

Utilisez Bordure(barre d'outils Numériser) pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante.

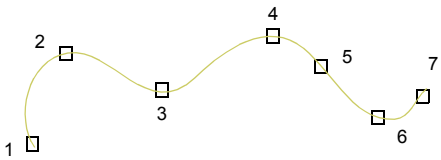
Numérisez les colonnes et bordures de largeur constante avec l'outil *Bordure*. Créez des objets en cliquant la souris soit à gauche soit à droite pour marquer des points de référence destinés à former un contour. Cliquez à gauche pour entrer des points de coin et à droite pour entrer des points de courbe. Vous pouvez laisser la forme ouverte ou créer une bordure en joignant le premier et le dernier points.



Marche à suivre pour créer des colonnes et des bordures

1 Cliquez sur l'*icone Bordure*.
2 Numérisez la forme de la colonne en marquant des points de référence.
- Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.

- Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.



Suggestion Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez la numérisation.

3 Après avoir numérisé la ligne :
- Pressez la touche **Entrée** pour conserver le dernier point de broderie et placer le point de sortie au dernier point marqué, ou
- Pressez la **barre d'espacement** pour omettre le dernier point et placer the point de sortie sur le côté opposé de la colonne.

Suggestion Pour faire une bordure, « fermez » la forme en plaçant le dernier point de référence exactement au dessus du premier. Si les points ne sont pas exactement superposés, les points de broderie ne suivront pas le coin de façon régulière.

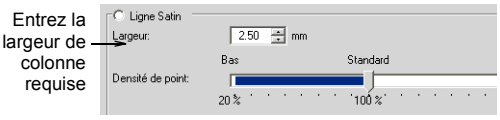
Paramètrer la largeur de colonne et la densité

Vous pouvez définir la largeur exacte des colonnes *Bordure* dans le dialogue *Détails d'objet*. La valeur que vous paramétrez devient la largweur par défaut pour les nouveaux objets de *Bordure*.

Marche à suivre pour paramétrer la largeur de colonne et la densité

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet (Bordure ou Passage).

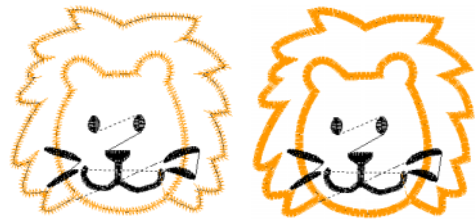
L'onglet *Détails d'objet* > Point de ligne s'ouvre.



2 Entrez une largeur dans le champ *Largeur*.

3 Faites glisser le curseur pour paramétrer la densité de point.
- utilisez une densité plus faible pour créer un effet de zigzag
- utilisez une dendité plus élevée avec du fil mince

4 Cliquez sur **OK**.



faible densité haute densité

Numériser des colonnes de largeur variable

Utilisez Remplissage angle tournant (barre d'outils Numériser) pour créer les colonnes dont la largeur et les angles de points varient.

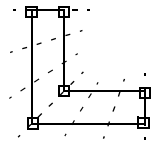
Utilisez l'outil *Remplissage angle tournant* pour numériser les colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Des paires de points de références numérisées définissent le contour, tandis que des lignes reliant les paires définissent les angles de point de broderie.

Marche à suivre pour numériser les colonnes de largeur variable

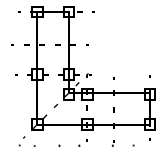
1 Cliquez sur l'*icone Remplissage angle tournant*.

2 Numérisez la colonne en marquant des points de référence sur chaque côté en alternance.
- Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
- Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.

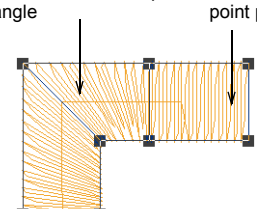
Marquez une paire de points là où le contour change ou là où vous voulez changer l'angle de point.



Les points de broderie changent graduellement leur angle



Les points de broderie restent parallèles entre les angles de point parallèles



Note Dans une paire, les points de contrôle ne sont pas nécessairement du même type. Par exemple, l'un d'entre eux peut être un point de coin, et l'autre un point de courbe.

Suggestion Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez la numérisation.

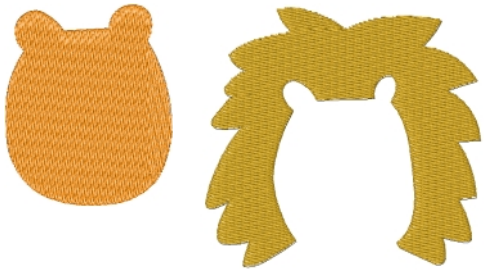
3 Après avoir numérisé la ligne :

- Pressez la touche **Entrée** pour conserver le dernier point de broderie et placer le point de sortie au dernier point de référence numérisé, ou
- Pressez la **barre d'espacement** pour omettre le dernier point et placer the point de sortie sur le côté opposé de la colonne.

Suggestion Si vous joignez deux colonnes, omettez le dernier point de broderie de la première colonne pour que son point de sortie soit près du point d'entrée de l'autre colonne.

Numériser des formes complexes aux angles de point constants

Utilisez l'outil *Remplissage parallèle pour numériser des formes complexes de grande taille*. La plupart des formes peuvent être numérisées à l'aide de cet outil.



Marche à suivre pour créer des objets de Remplissage parallèle

1 Cliquez sur l'*icone Remplissage parallèle*.

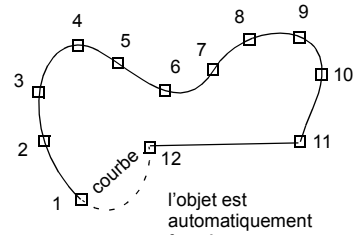
2 Numérisez les limites de la forme en marquant des points de référence le long du contour.

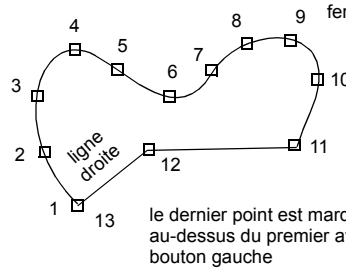
- Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
- Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.

Suggestion Suivez les invites de la barre d'état pour vous guider dans le processus de numérisation. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez la numérisation.

3 Fermez la forme.

- Pour fermer la forme avec le même type de point de référence que le dernier point que vous avez numérisé, c'est-à-dire point de coin ou point de courbe, pressez la touche **Entrée**.
- Pour fermer la forme avec un type différent de point de référence, marquez le dernier point de référence exactement au-dessus du premier, puis pressez la touche **Entrée**.





Note Les limites ne doivent pas se chevaucher.

4 Pressez la touche **Entrée**.

Note Pour ajuster des angles de point dans des objets de Remplissage parallèle, voir *Ajuster les angles de point* à la page 97

Numériser des cercles

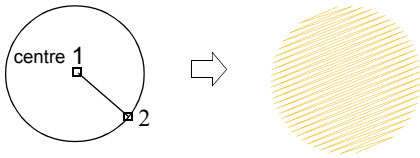
Utilisez Cecle remplissage parallèle (barre d'outils Numériser) pour numériser les cercles remplis.

Numérisez des cercles et des ovales en quelques clics. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de point de remplissage avec les cercles et les ovales.

Marche à suivre pour numériser des cercles ou des ovales

1 Cliquez sur l'icone *Cercle remplissage parallèle*.
2 Numérisez le cercle.
- Cliquez pour marquer le centre du cercle ou de l'ovale. Le contour d'un cercle s'attache au pointeur de la souris.
- Déplacez le pointeur jusqu'à ce que le contour ait atteint la taille désirée, puis cliquez pour marquer le point de référence du rayon.

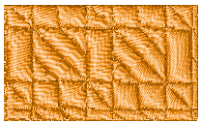
  Ce dernier point marque également le point d'entrée. L'angle de point sera perpendiculaire à la ligne reliant le centre au point de référence du rayon.
- Relâchez le bouton de la souris.



Numériser des carrés et des rectangles

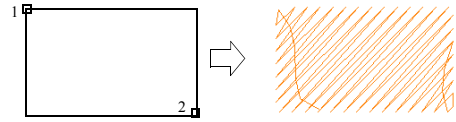
Utilisez Rectangle remplissage parallèle (barre d'outils Numériser) pour numériser des carrés et des rectangles.

Numérisez des carrés et des rectangles en quelques clics. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de point de remplissage avec les carré et les rectangles.

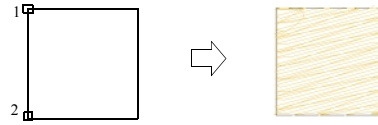


Marche à suivre pour numériser des carrés et des rectangles

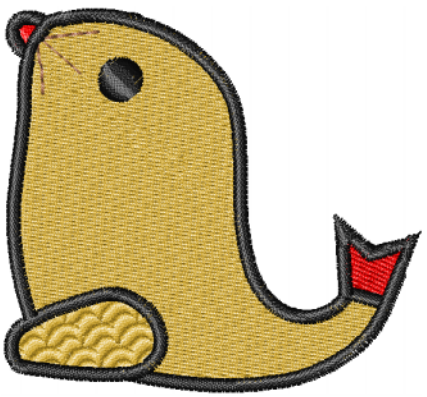
1 Cliquez sur l'icone *Rectangle remplissage parallèle*.
2 Digitize the carré ou le rectangle.
- Cliquez pour marquer un coin du rectangle.
- Faites glisser le pointeur jusqu'à obtention de la taille requise pour le contour.
- Relâchez le bouton de la souris.



- Pour créer un carré, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser le pointeur.



Chapitre 8
POINTS DE REMPLISSAGE



Tous les objets de broderie dans DIGITIZER 10000 contiennent une série déterminante de paramètres ou « valeurs ». Les valeurs stockées avec un objet deviennent ses « propriétés ». Tous les objets ont certaines propriétés en commun, telles que la taille ou la position. Il existe d'autres propriétés, plus spécifiques, qui dépendent du type d'objet.

La propriété la plus importante de tout objet de broderie est son type de point.

Les propriétés des point de broderie sont définies à mesure que vous numérisez, mais elles peuvent être modifiées à tout moment. Lorsque vous créez un objet de broderie, vous pouvez accepter les paramètres par défaut d'une méthode de numérisation particulière ou en appliquer de nouveaux. Les paramètres par défaut sont stockés dans le fichier modèle pour dessins de broderie. Voir *Détails d'objet et modèles* à la page 105 pour les détails.

Attention Cette section explique comment sélectionner un type de point pour un objet, et comment modifier les paramètres de point pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

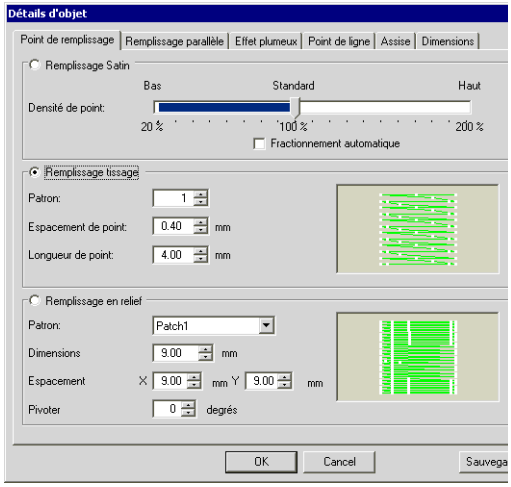
Sélectionner des points de remplissage

A chaque type de forme correspond un type de point. Lorsque vous numérisez un objet, ce dernier utilise le type de point courant pour la méthode de numérisation sélectionnée. Toutefois, vous pouvez changer le type de point d'un objet à tout moment.

Vous pouvez également prédéfinir le type de point en le sélectionnant comme « courant » avant de procéder à la numérisation. Voir *Définir les détails d'objet courants* à la page 106 pour les détails.

Marche à suivre pour sélectionner des points de remplissage

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur le ou les objets dont vous voulez changer le type de point.
L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



2 Sélectionnez un type de point de remplissage :
- Remplissage Satin : idéal pour les colonnes et les formes étroites. Voir *Créer des remplissages Satin* à la page 51 pour les détails.
- Remplissage tissage : consiste en rangs de points de passage et convient au remplissage des formes irrégulières de grande taille. Voir *Créer des remplissages tissage* à la page 52 pour les détails.
- Remplissage en relief : utilisé pour le remplissage de grandes surfaces à effets artistiques uniques. Voir *Créer des remplissages en relief* à la page 53 pour les détails.

3 Cliquez sur **OK**.

Créer des remplissages Satin

Le point Satin est idéal pour les colonnes et les formes étroites, lorsque la longueur de chaque point correspond à la largeur de la colonne. Les points Satin sont presque parallèles, un point sur deux étant légèrement incliné. Comme il n'y a généralement pas de piqûres d'aiguille rompant le remplissage, le point Satin crée un effet brillant de haute qualité.

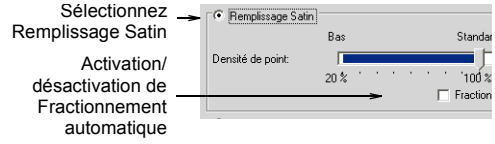
Si une colonne est trop large, les points peuvent s'avérer trop lâches et ne pas recouvrir correctement le tissu. Par contre, dans les colonnes trop étroites, la densité de points peut s'avérer trop élevée et les piqûres d'aiguille risquent d'endommager le tissu.

Créer des objets avec Remplissage Satin

Créez des objets de Remplissage Satin en appliquant la procédure suivante.

Marche à suivre pour créer des objets avec Remplissage Satin

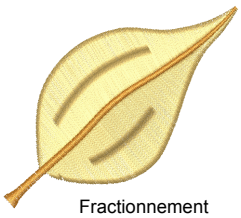
1 Aucun objet n'étant sélectionné, cliquez sur l'icone *Détails d'objet*.
L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



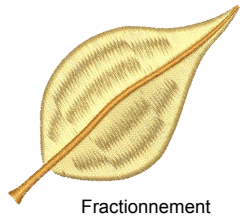
2 Sélectionnez l'onglet *Point de remplissage*, puis sélectionnez *Remplissage Satin*.

3 Créez un objet en utilisant l'un des outils *Bordure* ou *Remplissage angle tournant*.

Note Il est possible d'activer et de désactiver Fractionnement automatique pour les objets Satin de n'importe quel type d'entrée. Par défaut, cette fonctionnalité est désactivée.



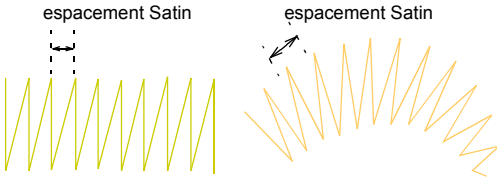
Fractionnement automatique DÉSACTIVÉ



Fractionnement automatique ACTIVÉ

Ajuster l'espacement de point Satin

L'espacement de point est la distance en millimètres entre deux piqûres d'aiguille sur le même côté d'une colonne. Quand une colonne est étroite, les points de broderie sont serrés et il en faut moins pour recouvrir le tissu. Quand une colonne est très étroite, il faut que les points soient moins denses pour éviter l'endommagement du tissu par des piqûres d'aiguille trop nombreuses.

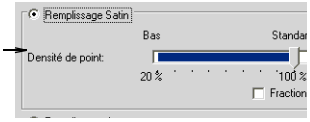


Changez la densité de points des remplissages Satin en faisant glisser le curseur dans le dialogue *Détails d'objet*. Plus l'espacement des points est important, plus la densité est faible. Plus l'espacement des points est petit, plus la densité est importante.

Marche à suivre pour ajuster l'espacement de point Satin

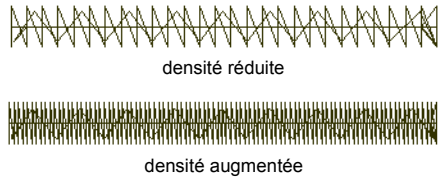
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet *Satin*.
L'onglet *Détails d'objet* > *Point de remplissage* s'ouvre.

Déplacez le curseur pour ajuster la densité de points



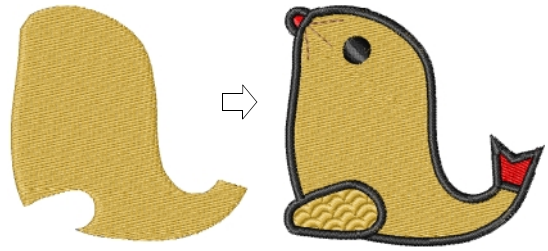
2 Déplacez le curseur pour augmenter ou diminuer la densité de points.
- Pour augmenter la densité de points, déplacez le curseur vers la droite.
- Pour réduire la densité afin d'obtenir une broderie plus ouverte, déplacez le curseur vers la gauche.

3 Cliquez sur **OK**.



Créer des remplissages tissage

Le point Remplissage tissage consiste en rangs de points de passage et convient au remplissage des formes irrégulières de grande taille. Les points de broderie sont produits en rangs qui vont et viennent d'un bout à l'autre de la forme. Ces rangs peuvent être parallèles ou légèrement tournants. Des décalages de points sont utilisés dans chaque rang pour éliminer les les lignes fractionnées horizontales.



Vous pouvez contrôler la densité de points dans les objets Remplissage tissage en ajustant le patron, l'espacement de point et la longueur.

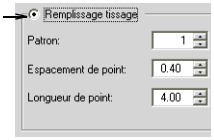
Créer des objets avec Remplissage tissage

Créez des objets Remplissage tissage en appliquant la procédure suivante.

Marche à suivre pour créer des objets avec Remplissage tissage

1 Aucun objet n'étant sélectionné, cliquez sur l'icone *Détails d'objet*.
L'onglet *Détails d'objet* > *Point de remplissage* s'ouvre.

Sélectionnez Remplissage tissage



2 Sélectionnez l'onglet *Point de remplissage*, puis sélectionnez *Remplissage tissage*.

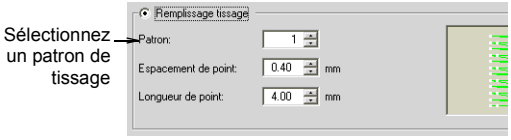
3 Créez un objet en utilisant l'un des outils Remplissage parallèlel ou Remplissage angle tournant.

Sélectionner un patron Remplissage tissage

Vous avez le choix entre de nombreux patrons de *Remplissage tissage*. En principe, les dimensions et l'espacement par défaut produisent les meilleurs résultats, mais vous pouvez décider de changer l'angle de point.

Marche à suivre pour sélectionner un patron Remplissage tissage

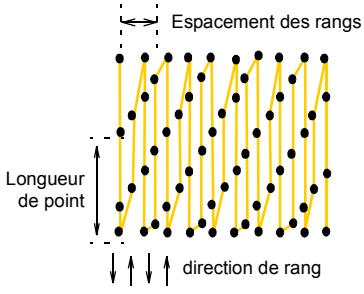
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet de *Remplissage tissage*.
L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



2 Cliquez sur les « boutons fléchés » pour faire le tour d'une liste de patrons, ou entrez le nombre directement dans le champ.
3 Cliquez sur **OK**.

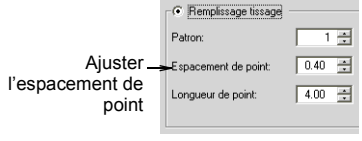
Ajuster l'espacement de point Remplissage tissage

Dans le cas de Remplissage tissage, la densité de points est déterminée par la distance entre chaque rang de points. Le paramétrage d'espacement est la distance entre deux rangs avant.



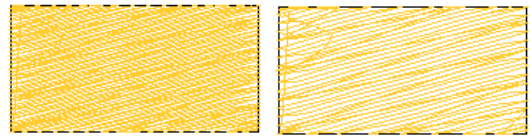
Marche à suivre pour ajuster l'espacement de point Remplissage tissage

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet de *Remplissage tissage*.
L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



2 Dans le champ *Espacement de point*, entrez la nouvelle valeur d'espacement.
Cette valeur est la distance entre chaque rang de broderie avant.
- Pour augmenter la densité, entrez une valeur plus petite.
- Pour réduire la densité, entrez une valeur plus grande.

3 Cliquez sur **OK**.



Longueur minimale de point : 0,4mm

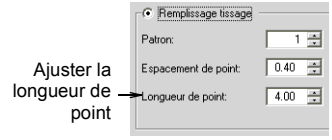
Longueur minimale de point : 0,8mm

Ajuster la longueur de point Remplissage tissage

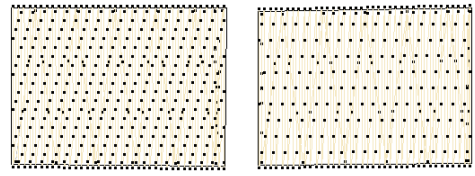
Spécifiez la longueur de point générée pour les objets Remplissage tissage. La longueur de point varie légèrement dans les remplissages Remplissage tissage pour faire en sorte que des petits points ne soient pas générés aux limites de la forme.

Marche à suivre pour ajuster la longueur de point Remplissage tissage

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet de *Remplissage tissage*.
L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



2 Dans le champ *Longueur de point*, entrez la longueur de point requise.
3 Cliquez sur **OK**.



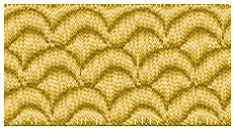
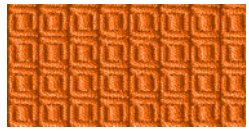
Longueur : 2,5mm
Long. min. de point : 0,4mm

Longueur : 4,5mm
Long. min. de point : 0,4mm

Créer des remplissages en relief

Remplissage en relief est un type de point décoratif. Utilisez Remplissage en relief pour remplir des

grandes surfaces aux effets artistiques uniques, tout en conservant l'apparence d'un champ de broderie uni.

Les piqûres d'aiguilles de Remplissage en relief forment un patron en mosaïque. Le patron est répété le long d'une grille. Vous pouvez modifier les valeurs de point pour créer une plus grande variation.

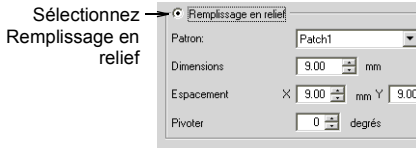
Créer des remplissages avec Remplissage en relief

Créez des objets de Remplissage en relief en appliquant la procédure suivante.

Marche à suivre pour créer des remplissages avec Remplissage en relief

1 Aucun objet n'étant sélectionné, cliquez sur l'icone *Détails d'objet*.

L'onglet *Détails d'objet* > *Point de remplissage* s'ouvre.



2 Sélectionnez l'onglet *Point de remplissage*, puis sélectionnez *Remplissage en relief*.

3 Créez un objet en utilisant l'un des outils Remplissage parallèlel ou Remplissage angle tournant.

Activez *Vizualizer* ou affichez *Afficher Points d'aiguille* pour visualiser les effets de *Remplissage en relief*.

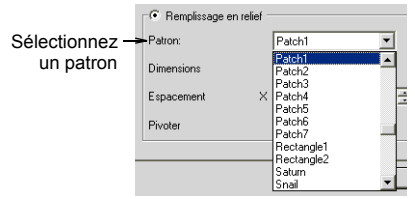
Sélectionner un patron de Remplissage en relief

Vous avez le choix entre de nombreux patrons de Remplissage en relief. En principe, les dimensions et l'espacement par défaut produisent les meilleurs résultats, mais vous pouvez décider de changer l'angle de point.

Marche à suivre pour sélectionner un patron de Remplissage en relief

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet *Remplissage en relief*.

L'onglet *Détails d'objet* > *Point de remplissage* s'ouvre.



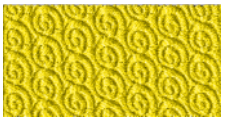
2 Sur la liste déroulante *Patron*, sélectionnez le patron désiré.

Un aperçu du patron apparaît.

3 Cliquez sur **OK**.

Ajuster les dimensions du Remplissage en relief

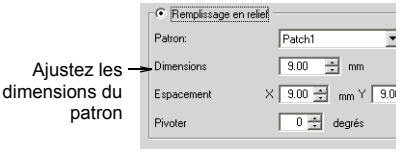
Vous pouvez modifier les dimensions d'un patron pour obtenir différents effets.



Marche à suivre pour ajuster les dimensions d'un Remplissage en relief

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet *Remplissage en relief*.

L'onglet *Détails d'objet* > *Point de remplissage* s'ouvre.



2 Dans le champ *Dimensions*, entrez les dimensions désirées.

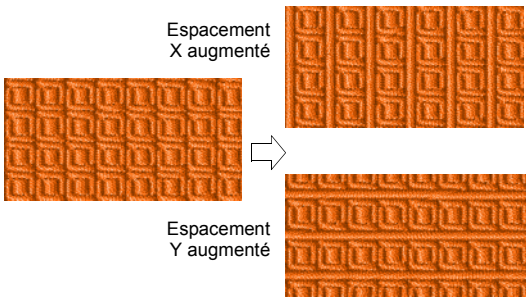
3 Cliquez sur **OK**.

Dimensions : 7,0mm

Dimensions : 5,0mm

Ajuster l'espacement de Remplissage en relief

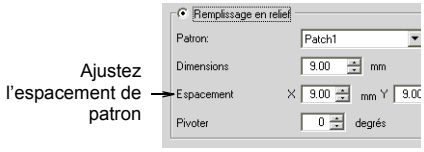
Le paramétrage d'espacement de Remplissage en relief détermine la distance entre les patrons. Vous pouvez modifier l'espacement horizontal (X) ou vertical (Y) entre chaque répétition.



Marche à suivre pour ajuster l'espacement de Remplissage en relief

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet *Remplissage en relief*.

L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.

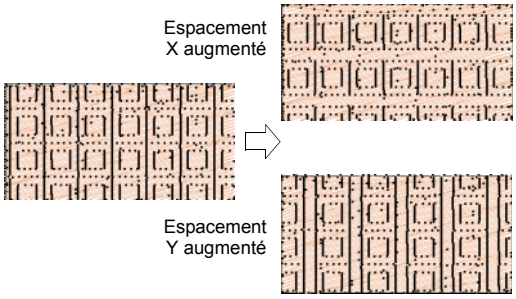


2 Dans le champ *Espacement*, entrez la nouvelle valeur d'espacement.

Cette valeur est la distance entre chaque rang de patron avant. X est l'espacement horizontal et Y l'espacement vertical.

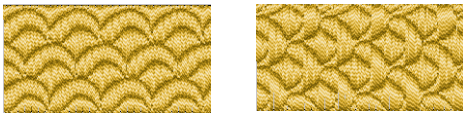
- Pour augmenter l'espacement, entrez une valeur plus petite.
- Pour réduire l'espacement, entrez une valeur plus grande.

3 Cliquez sur **OK**.



Ajuster l'angle de point de Remplissage en relief

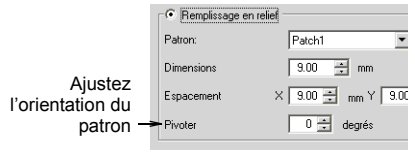
Vous pouvez modifier l'angle de point afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles pour chaque angle.



Marche à suivre pour ajuster l'angle de point de Remplissage en relief

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet *Remplissage en relief*.

L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.



2 Dans le champ *Pivoter*, entrez l'angle de rotation désiré.

3 Cliquez sur **OK**.

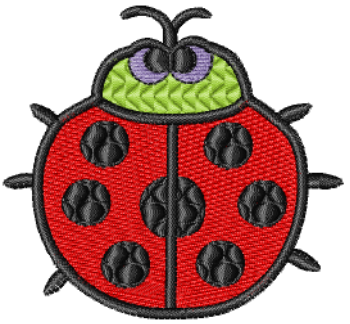
Angle de rotation : 0°

Angle de rotation : 90°

Chapitre 9
COULEURS DE FIL

Quand vous numérisez, vous sélectionnez des couleurs de fils pour chacun des objets que vous créez sur une charte des couleurs dans la fenêtre dessin.

Cette section décrit comment sélectionner des couleurs sur la charte des couleurs et comment changer les couleurs d'arrière-plan à l'intérieur et/ou à l'extérieur du cadre.



Changer les couleurs de fil

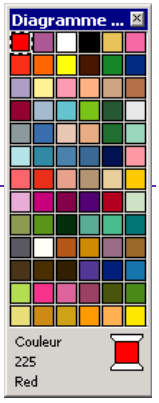
Les nouveaux objets sont numérisés en utilisant la couleur sélectionnée dans la charte des couleurs. Il est possible de changer de couleur avant ou après la numérisation.

Tip Si la charte des couleurs n'est pas affichée, sélectionnez-la sur le menu *Afficher*.

Sélectionner une nouvelle couleur courante

Cliquez sur Couleur courante (barre d'outils Numériser) pour ouvrir la Charte des couleurs.

Lorsque vous numérisez un nouvel objet, celui-ci prend automatiquement la couleur sélectionné sur la charte des couleurs. C'est la couleur « courante ».



Marche à suivre pour sélectionner une nouvelle couleur courante

- Désélectionnez tous les objets, puis sélectionnez une couleur sur la charte des couleurs.

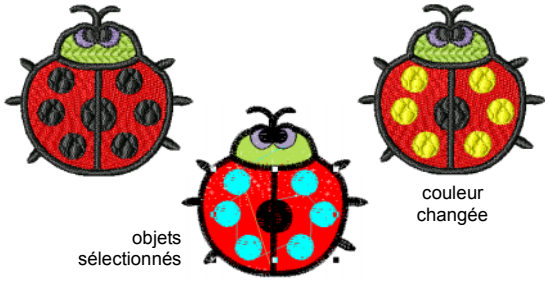
  Cette couleur devient la couleur courante pour tous les nouveaux objets.

Recolorier les objets sélectionnés

Vous pouvez changer la couleur d'un ou de plusieurs objets dans votre dessin à tout moment. Vous pouvez sélectionner tous les objets de la même couleur à l'aide d'une seule commande. Utilisez cette fonctionnalité pour introduire des changements à tous les objets de la même couleur. Voir *Afficher les objets de dessin par couleur* à la page 32 pour les détails.

Marche à suivre pour recolorier un objet sélectionné

1 Sélectionnez le ou les objets que vous voulez recolorier.
2 Sélectionnez une couleur sur la charte des couleurs.



Les objets apparaissent dans la nouvelle couleur. La couleur courante ne change pas.

Changer les arrière-plans et afficher les paramètres

Utilisez Environnement de travail (menu Configuration) pour changer la couleur d'arrière-plan.

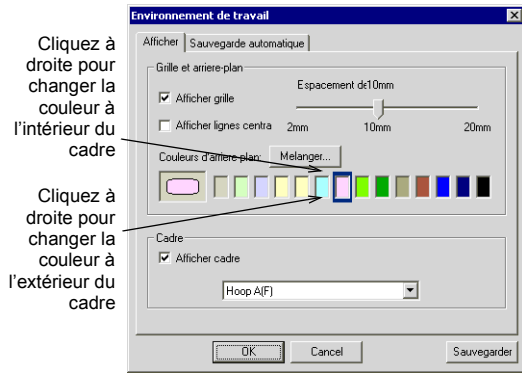
Les couleurs d'arrière-plan sont traitées comme propriétés de dessin et non comme paramètres de fenêtre dessin, parce que l'arrière-plan fait partie intégrante des modèles de couleurs.

Changer les couleurs d'arrière-plan

Dans DIGITIZER 10000, vous pouvez définir la couleur à l'intérieur du cadre indépendemment de la couleur à l'extérieur du cadre.

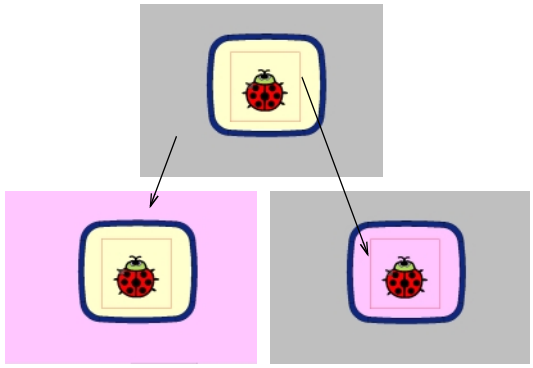
Pour changer la couleur du fond

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.
L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.



2 Sélectionnez une couleur d'arrière-plan
- Cliquez à droite pour changer la couleur à l'intérieur du cadre.
- Cliquez à droite pour changer la couleur à l'extérieur du cadre.

3 Cliquez sur **OK**.



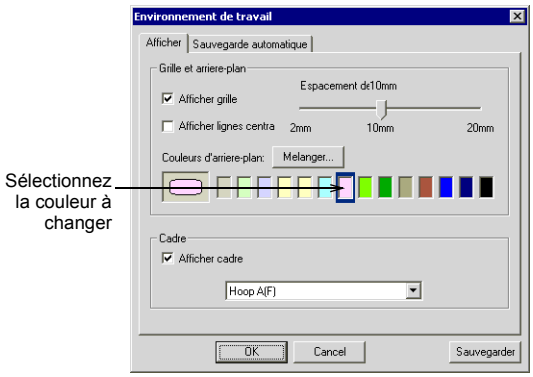
Mélanger votre propre couleur d'arrière-plan

Utilisez Environnement de travail (menu Configuration) pour mélanger une nouvelle couleur d'arrière-plan.

Vous pouvez créer une nouvelle couleur d'arrière-plan.

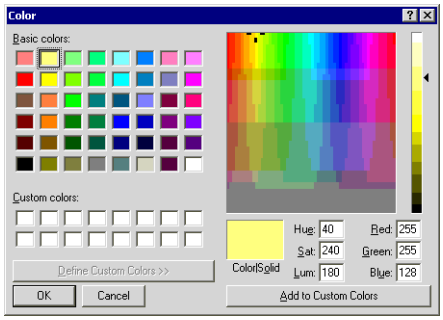
Marche à suivre pour mélanger votre propre couleur d'arrière-plan

1 Sélectionnez *Configuration* > *Environnement de travail*.
L'onglet *Environnement de travail - Afficher* s'ouvre.



2 Sélectionnez la couleur à remplacer.

3 Cliquez sur **Mélanger**.



4 Dans le tableau *Couleurs de base*, sélectionnez une couleur s'approchant de la couleur requise.

5 Glissez-déposez le réticule sur le spectre des couleurs pour obtenir exactement la couleur désirée.

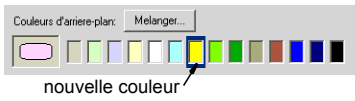
6 Faites glisser le curseur à droite du spectre des couleurs pour ajuster la luminosité de la couleur.

Les valeurs teinte luminosité saturation (TLS) et rouge vert bleu (RVB) apparaissent dans le coin inférieur droit du dialogue *Couleur*. Entrez directement ces valeurs pour définir les couleurs exactes.

7 Lorsque vous avez obtenu la couleur requise par mélange, cliquez sur **Ajouter aux couleurs personnalisées**.

8 Cliquez sur **OK**.

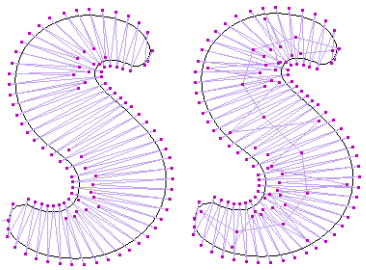
La nouvelle couleur apparaît dans l'arrière-plan.



Note La nouvele couleur n'est enregistrée qu'avec le dessin. Les nouveaux dessins utilisent les couleurs par défaut.

Chapitre 10

AMÉLIORER LA QUALITÉ DES POINTS DE BRODERIE



L'utilisation d'Assise et de Compensation d'étirement assure un placement harmonieux et régulier des points de broderie, et élimine les espaces indésirables de votre dessin. Ces fonctionnalités sont des propriétés d'objet qui peuvent être appliquées, supprimées ou modifiées à tout moment.

Cette section décrit comment renforcer et stabiliser les dessins de broderie au moyen d'assises, et comment compenser les distensions de tissu.

Renforcer et stabiliser avec des assises

La broderie sur assise permet de stabiliser le tissu lors du processus de broderie en réduisant la distorsion causée par l'effet d'étirement. Elle relève aussi les points de broderie pour les empêcher de s'enfoncer dans les tissus épais ou moelleux. DIGITIZER 10000 génère des points d'assise pour les objets définis par les paramètres spécifiés dans le dialogue *Assise*. Les paramètres d'assise sont stockés avec chaque objet, comme les autres propriétés d'objet. Ils sont régénérés à chaque fois que l'objet est redimensionné ou transformé.

Appliqué l'assise automatique

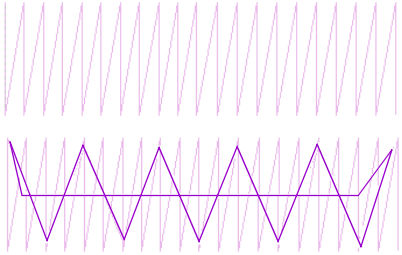
Utilisez Assise (barre d'outils Editer) pour appliquer l'assise automatique aux objets nouveaux ou sélectionnés.

L'outil *Assise* est un bouton bascule qui vous permet d'appliquer une assise automatique aux objets nouveaux ou sélectionnés selon les paramètres définis dans le dialogue Effets. Le bouton Assise est désélectionné par défaut.

Marche à suivre pour appliquer l'assise automatique

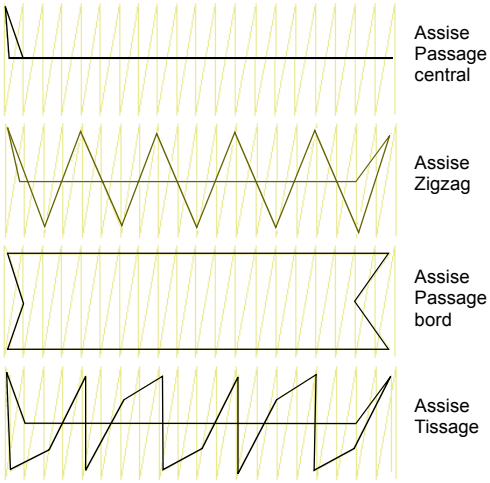
- Cliquez sur l'icone *Assise*, avec ou sans objet sélectionné.

  Quand il n'y a pas d'objet sélectionné, des points d'assise sont automatiquement générés pour tous les nouveaux objets. Dans le cas des objets nouveaux ou sélectionnés, les points d'assise automatiquement générés sont définis par les propriétés courantes.
- Les objets étant ou non sélectionnés, cliquez sur l'icone *Assise* pour désactiver l'effet.



Changer d'assise

DIGITIZER 10000 vous offre un choix de types d'assises :

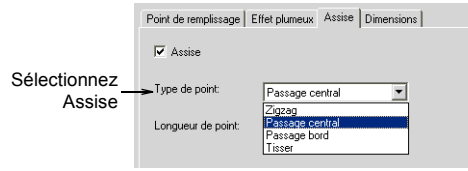


Marche à suivre pour changer d'assise

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur un objet de remplissage.

  Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

2 Sélectionnez l'onglet *Assise*.



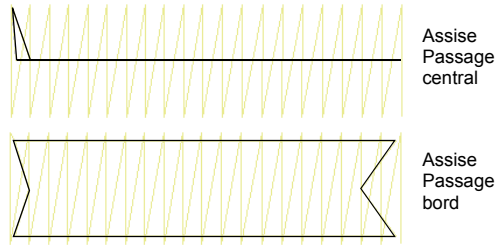
3 Si ce n'est déjà fait, cochez la case *Assise*.

4 Sélectionnez un type d'assise sur la liste *Type de point*.

5 Cliquez sur **OK**.

Ajuster les paramètres d'assise Passage central et Passage bord

Passage central place un rang de points le long du centre d'une colonne. Il sert à stabiliser les colonnes étroites (par ex. : 2-3mm de large). *Passage bord* place des points autour du bord d'un objet.



Note Vous ne pouvez pas utiliser *Passage central* avec des objets de *Remplissage parallèle* ou de *Remplissage parallèle Rectangle*.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'assise de Passage central ou de Passage bord

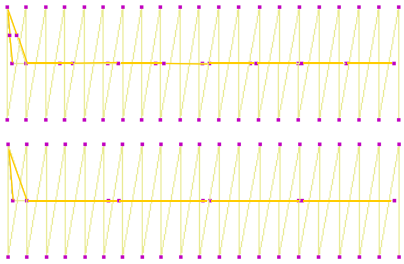
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur un objet de remplissage.

  Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

2 Sélectionnez l'onglet *Assise*.

3 Sélectionnez *Passage central* ou *Passage bord* sur la liste *Type de point*.

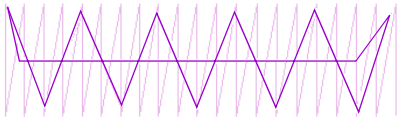
4 Dans la boîte *Longueur de point*, entrez la longueur de point requise :



5 Cliquez sur **OK**.

Ajuster les paramètres d'assise Zigzag

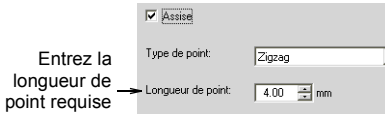
Utilisez les points d'assise *Zigzag* pour donner un support aux colonnes de grande largeur. Vous pouvez paramétrer les propriétés de longueur de point pour l'assise *Zigzag*. La longueur de point est la longueur de chaque point en *zigzag*.



Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'assise Zigzag

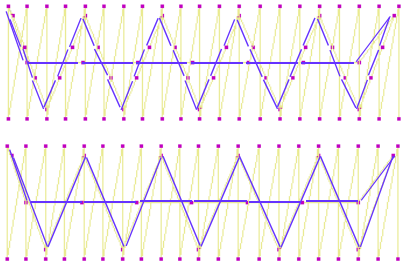
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur un objet de remplissage.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

2 Sélectionnez l'onglet *Assise*.



3 Sélectionnez *Zigzag* sur la liste *Type de point*.

4 Dans la boîte *Longueur de point*, entrez la longueur de point requise:



5 Cliquez sur **OK**.

Ajuster les paramètres d'assise Tissage

L'assise *Tissage* est utilisée pour stabiliser les formes remplies de grande taille. Elle ressemble à une broderie de remplissage *Tissage* extrèmement ouverte, où des rangs de points sont placés à travers l'objet pour former une assise.

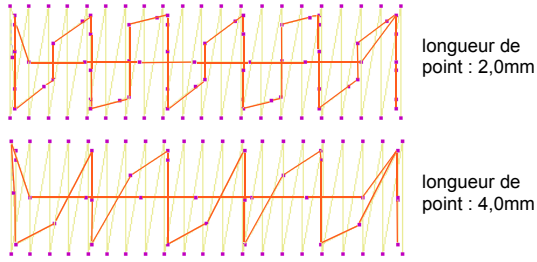
Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'assise Tissage

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur un objet de remplissage.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

2 Sélectionnez l'onglet *Assise*.

3 Sélectionnez *Tissage* sur la liste *Type de point*.

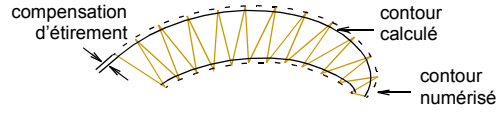
4 Dans la boîte *Longueur de point*, entrez la longueur de point requise:



5 Cliquez sur **OK**.

Compenser l'extension du tissu

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur, là où l'aiguille pénètre. Ceci crée des godages, et des jours se forment à l'intérieur de la broderie. La compensation d'étirement automatique annule cet effet en surfilant les contours des formes remplies sur les côtés où l'aiguille pénètre.



Tip L'application de points d'assise, et l'utilisation d'un support ou d'une garniture appropriée lors de la broderie, peuvent également réduire l'effet d'étirement.

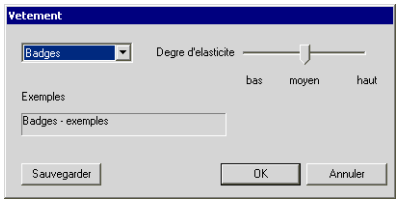
Paramètres vêtements

Les paramètres vêtements dépendent du type de tissu sur lequel votre dessin sera brodé. Les paramètres vêtements détermineront la compensation d'étirement qui conviendra au tissu sur lequel vous broderez. La compensation d'étirement empêche la formation d'espaces entre les objets de votre dessin.

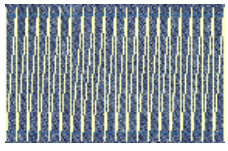
Vous pouvez changer les paramètres vêtements pour que la machine tienne compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Les paramètres vêtements apportent les modifications nécessaire aux paramètres du système, par exemple la compensation d'étirement. Les nouveaux paramètres seront appliqués à tous les objets du dessin.

Marche à suivre pour changer les paramètres tissu

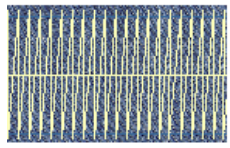
1. Sélectionnez *Editer* > *Sélectionner tout*.
   Tout votre dessin est sélectionné.
2. Sélectionnez *Configuration* > *Vêtement*.
   Le dialogue *Paramètres de tissu* s'ouvre.



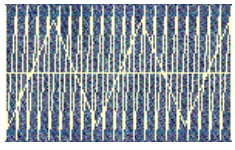
3. Sélectionnez un type de tissu sur la liste.
4. Utilisez les paramètres standards ou ajustez les paramètres en utilisant la barre de défilement.
   - *Faible* : pour les tissus non extensibles, tels que le denim.
   - *Moyen* : pour les tissus extensibles, tels que les tricots ou les T-shirts.
   - *Elevé* : pour les tissus extensibles, tels que le lycra.



Vêtement : denim
Degré d'elasticité : faible



Vêtement : denim
Degré d'elasticité : moyen



Vêtement : denim
Degré d'elasticité : élevé

Partie III

NUMERISER A L'AIDE D'ILLUSTRATIONS

Chapitre 11

NUMÉRISER AVEC DES TOILES DE FOND

Des illustrations peuvent être insérées, collées ou scannées dans DIGITIZER 10000 pour être utilisées comme « toiles de fond » ou modèles de numérisation.

Cette section décrit comment scanner cette source dans DIGITIZER 10000 et l'éditer en vue de l'utiliser en toile de fond de numérisation. Elle montre également comment insérer et enregistrer des images en mode point dans DIGITIZER 10000, ainsi que la manière de les afficher et de les masquer pendant la numérisation. L'édition d'images provenant de progiciels graphiques externes est également traitée.

Une toile de fond peut donc vous aider à :

- Numériser des formes manuellement.

  Vous tracez des formes et des lignes sur le dessin en utilisant les méthodes d'entrée appropriées. Cette utilisation d'une image en mode point équivaut à l'utilisation d'un dessin agrandi avec une tablette de numérisation, sauf que tout se fait à l'écran. Voir *Numérisation manuelle* à la page 43 pour les détails.
- Numériser des formes automatiquement à l'aide de *Cliquer-pour-broder*.

  Vous sélectionnez une forme et *Cliquer-pour-broder* détermine automatiquement les points de broderie nécessaires. Voir *Numériser des formes remplies automatiquement à l'aide de Cliquer-pour-broder* à la page 78 pour les détails.
- Numérisez automatiquement des images complètes à l'aide de *Cliquer-pour-dessiner*.

  Vous sélectionnez l'image et *Cliquer-pour-dessiner* détermine automatiquement les formes et les points de broderie pour numériser le dessin. Voir *Créer des dessins de broderie avec Cliquer-pour-dessiner* à la page 79 pour les détails.

Dans DIGITIZER 10000, vous pouvez ouvrir des images dans *Paint*, *Corel Photopaint* ou *Paint Shop Pro*. Les images modifiées de cette façon sont automatiquement réimportées dans DIGITIZER 10000.

Choisir une illustration adéquate

Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « bandes dessinées », donnent le meilleur résultat. De telles images ont un nombre limité de couleurs unies et leurs contours sont bien définis. De façon idéale, ces images sont :

- bien définies, chaque forme étant composée de pixels de couleur identique ;
- clairement « bloquées », chaque forme ayant une taille brodable, au moins 1mm carré ;
- enregistrées à au moins 256 couleurs (8 bits) ou, de préférence, à des millions de couleurs (16 bits). (Les images sont automatiquement réduites à 256 couleurs ou moins lorsqu'elles sont chargées dans DIGITIZER 10000.

image nette ayant des contours bien définis

image nette avec des blocs de couleurs bien définis

image complexe, qui nécessite de l'édition pour supprimer le fond et souligner les blocs de couleur

DIGITIZER 10000 Les techniques de numérisation automatique — *Cliquer-pour-dessiner* et *Cliquer-pour-broder* — produisent les meilleurs résultats avec des illustrations du type que l'on trouve dans les bibliothèques d'images ou qui ont été créées de toute pièce à partir d'un progiciel graphique. La numérisation automatique fonctionne également avec des images provenant d'autres sources, néanmoins elles nécessitent une certaine préparation.

En effet, la plupart des images communément disponibles ne sont *pas* formées de couleurs unies. Les scanners introduisent du bruit, alors que les progiciels graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression des images.

La numérisation automatique est moins efficace avec les photographies, qui peuvent contenir un grand nombre de dégradés et de formes complexes. Vous pouvez cependant choisir les formes désirées et laisser de côté les détails superflus.

Images scannées

Les images scannées à partir de dessins sur papier ou de broderies existantes contiennent beaucoup de « bruit » introduit. Bien qu'elles puissent être utilisées comme ressources pour la numérisation aurtomatique, on obtient de meilleurs résultats avec des images relativement propres consistant de blocs de couleur unie. En principe, la plupart des logos et dessins simples scannés à partir de cartes de visite, de papier à en-tête, livres, magazines ou cartes sont de cette catégorie.

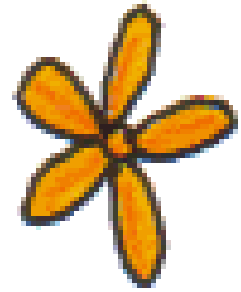
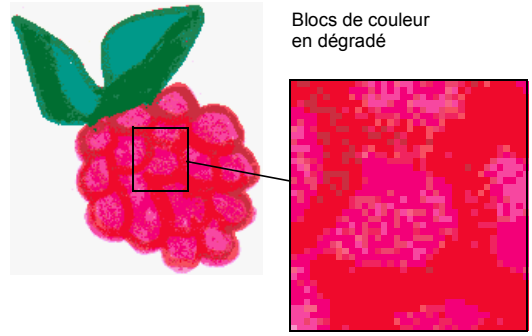


image contenant beaucoup de « bruit » scanner

En règle générale, les images bruyantes doivent être préparées en réduisant le nombre de couleurs et en affinant les contours. Voir *Techniques de préparation des images* à la page 70 pour les détails.

Images en dégradé

La simulation de dégradé est une technique informatique qui consiste en une combinaison de couleurs existantes selon un arrangement de pixels semblable à un échiquier. Ce procédé sert à simuler des couleurs ne se trouvant pas sur la palette d'une image.

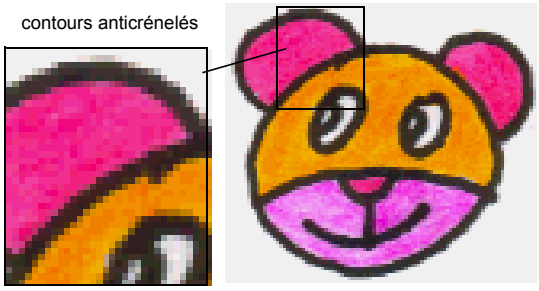


Blocs de couleur en dégradé

A l'instar des images bruyantes, les images en dégradé doivent être préparées avant utilisation en réduisant le nombre de couleurs. N.B. : alors que le logiciel est excellent pour traiter les couleurs en dégradé à l'intérieur d'un contour bien défini, il ne fonctionne pas aussi bien avec les images dépourvues de contour. Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.

Images anticénelées

L'anticrénelage est une technique informatique, semblable à la simulation de dégradé, qui est utilisée pour estomper des contours trop marqués là où plusieurs blocs de couleur se recouvrent partiellement. Cela donne des contours plus doux et réguliers en mélangeant légèrement les pixels de couleurs là où elles se rejoignent.



Les contours qui ont été estompés par le procédé d' anticrénelage doivent être affinés avant d'utiliser la numérisation automatique. Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.

Scanner une illustration dans DIGITIZER 10000

Si vous avez un dessin, vous pouvez le scanner avec un scanner compatible TWAIN en utilisant la fonction de scannage de DIGITIZER 10000. Il est important de bien scanner votre illustration si vous souhaitez utiliser l'une des techniques de numérisation automatique ; la qualité de la broderie finale dépend de la qualité de l'illustration scannée.

Préparer une illustration pour le scannage

Restez simple. Il n'est pas nécessaire de reproduire tous les détails d'une image pour créer un dessin. La « structure » de l'image importe plus que les détails de texture ou de couleur.

Pour simplifier l'illustration, recouvrez-la de papier calque et dessinez seulement les formes et les lignes essentielles qui pourront être ensuite remplies par des points de broderie. Quand vous scannez, retirez l'illustration d'origine et placez une feuille de papier blanc sous le papier calque. Les surfaces brillantes, comme les photos glacées, ne se prêtent pas très bien au scannage. Recouvrez-les de papier calque. Si l'illustration contient des couleurs très pâles, surlignez les contours avec un feutre fin de couleur noire.

Résolution de scannage

Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives à la résolution de scannage. La résolution détermine le nombre de points par pouce (dpi) utilisé pour créer un dessin graphique. Plus le nombre est important, plus l'image est nette, mais plus grande est la taille du fichier. Utilisez une résolution maximale de 300 ppp pour le scannage. Une résolution de 72ppp (résolution de l'écran) s'avérera suffisante dans la plupart des cas. D'une manière générale, plus l'image source est petite ou plus elle contient de détails, plus la résolution doit être élevée. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

Type de dessin	Résolution de scannage
Cartes de visite, papier à en-tête	150 - 300 dpi
Croquis effectués à la main	150 - 300 dpi
Photos et images	150 - 300 dpi
Art commercial, dessins graphiques en lignes	72 - 150 dpi

Mode couleur

Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives au mode couleur. Décidez tout d'abord si l'image sera un dessin fait de lignes uniquement (dessin vectoriel en noir et blanc), un croquis, une image en couleurs, une photographie en noir et blanc ou en couleurs, et déterminez ensuite le mode le plus adéquat. Le mode noir et blanc produit les plus petits fichiers. Les modes échelle de gris et photographie couleurs génèrent des images en 256 couleurs et produisent des fichiers de taille similaire. Les modes « RVB », « True Color » (couleurs réelles) ou « millions de couleurs » génèrent 16,7 millions de couleurs et produisent les plus gros fichiers. Référez-vous au tableau ci-dessous pour choisir le mode le mieux adapté à votre image.

Image source	Exemple	Descrip.	Mode couleur recom. *	Coul. dans l'image
Art en ligne		Deux couleurs — généralement noir et blanc	Dessin en noir et blanc Art en ligne	2 2
Dessins		Croquis ou dessin vectoriel contenant des dégradés de gris	Grisé Art en ligne	256 2
Image en couleurs		Deux couleurs ou plus	Couleurs RVB Millions de couleurs Dessin vectoriel en couleurs	16 millions 16 millions 2 - 256

* Les noms de mode diffèrent selon le logiciel de scannage utilisé.

Conseils de scannage

- Ne choisissez pas le mode échelle de gris pour scanner des images composées uniquement de lignes ; le scannage en mode échelle de gris tend à créer des bordures légèrement floues.
- Scannez les images couleurs en mode RVB (millions de couleurs) plutôt qu'en mode 256 couleurs. Sur l'écran, la différence sera à peine visible. En fait, une image en 256 couleurs apparaît souvent de meilleure qualité qu'une image en mode RVB. En effet, lors du chargement, DIGITIZER 10000 convertit toutes les images en 256 couleurs ou moins. Il utilise ces informations supplémentaires pour produire une image de meilleure qualité que si le scannage avait été exécuté en 256 couleurs.

scannée en mode couleurs RVB (millions de couleurs)

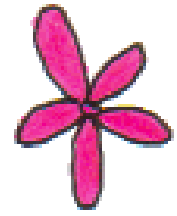
scannée en mode 256 couleurs

- N'utilisez pas le mode CMJN pour scanner vos images en couleur car il n'est en principe utilisé que pour des images que vous voulez imprimer ; et les couleurs peuvent être différentes des couleurs RVB.
- S'il faut redimensionner l'image, mettez-la à l'échelle désirée lors du scannage. En effet, une mise à échelle après scannage pourrait la déformer.

Affiner

Certains logiciels de scannage vous permettent « d'affiner » lors du scannage. L'option Affiner permet de compenser le léger effet flou provoquée par le scannage de l'image en recherchant les différences de couleurs au sein de l'image. L'Affinage accentue ces différences, ce qui rend les bords et contours des formes de l'image plus nets et précis. Cela n'ajoute pas de détails à l'image mais souligne ceux qui sont déjà existants. En général, utilisez l'option Affiner avec des images qui ont déjà à l'origine des contours bien définis. N'utilisez pas cette option avec des images non délinéées.

scannée avec affinage



scannée sans affinage

Scanner des images

Utilisez Scanner (menu Image) pour scanner une image dans DIGITIZER 10000.

Vous pouvez scanner des images directement dans DIGITIZER 10000 pour les utiliser ensuite comme toiles de fond de numérisation. La fonction de scannage de DIGITIZER 10000 vous permet d'utiliser la plupart des scanners compatibles TWAIN. Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel de scannage dans la mesure où il peut enregistrer l'image dans l'un des formats compatibles.

Marche à suivre pour scanner des images

1 Configurez votre scanner.
Voir *Installer les scanners* à la page 11 pour les détails.

2 Préparer le dessin pour le scannage.
Voir *Préparer une illustration pour le scannage* à la page 66 pour les détails.

3 Démarrez DIGITIZER 10000.

4 Créez un nouveau fichier ou ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer le dessin vectoriel.
5 Sélectionnez *Image* > *Scanner*.
Votre programme de scannage s'ouvrira.
6 Choisissez un mode et une résolution de scannage.
Pour plus amples informations, voir *Résolution de scannage* à la page 66 et *Mode couleur* à la page 66.
7 Prévisualisez l'image dans le programme de scannage.
8 Sélectionnez la zone à scanner et scannez l'image.
9 Scannez l'illustration.
10 Enregistrez l'image scannée dans une application tierce. Voir *Editer et enregistrer des images dans des applications tierces* à la page 68 pour les détails.
Enregistrez, en un format compatible, le fichier image dans le dossier Embroidery Album.

Editer et enregistrer des images dans des applications tierces

Utilisez Retoucher image (menu Image) pour modifier des images dans un progiciel graphique.

Il est parfois nécessaire d'éditer les images directement dans un progiciel graphique tiers. C'est par exemple le cas s'il y a des fonds à enlever, des zones solides à remplir de couleur, des contours à ajouter, des espaces à fermer ou des contours à renforcer. Dans DIGITIZER 10000, vous pouvez ouvrir des images dans *Paint*, *Corel Photopaint* ou *Paint Shop Pro*. Les images modifiées de cette façon sont automatiquement réimportées dans DIGITIZER 10000.

Il existe de nombreux progiciels graphiques capables d'améliorer vos images scannées. Tout d'abord, il y a le simple programme *Paint*. Il est gratuit avec Windows mais ne peut traiter que peu de formats ou de conversions de couleur. A l'opposé de la gamme, il y a des outils professionnels tels que *Photopaint*. Ces programmes sont très performants mais peuvent être un peu chers pour un simple usage occasionnel. C'est pourquoi *Paint Shop Pro* représente un juste milieu qui possède la plupart des caractéristiques des outils haut-de-gamme à un moindre coût.

Marche à suivre pour éditer et enregistrer des images dans une application tierce

1 Sélectionnez *Image* > *Insérer image* pour charger une image.
2 Sélectionnez l'image.

L'arrière-plan peut être nettoyé, la zone de l'oeil délinéée et les bois modifiés

3 Sélectionnez *Image* > *Retoucher image*, puis sélectionnez un progiciel graphique.
L'image s'ouvre dans le progiciel graphique.
4 Editez l'image et sauvegardez.

arrière-plan nettoyé

oeil délinéé

5 Sélectionnez *Fichier* > *Mettre à jour <Nom de fichier>*.
L'image apparaît dans DIGITIZER 10000 recouverte de rayures. Cela signifie qu'elle est toujours ouverte dans le programme graphique.

fichier toujours ouvert dans le progiciel graphique

Suggestion Sélectionnez *Fichier* > *Quitter & Retourner <Nom de fichier>* pour quitter le progiciel graphique et afficher l'image mise à jour dans DIGITIZER 10000. Les rayures disparaissent.

Insérer des images

Utilisez Insérer image (menu Image) pour insérer une image à utiliser en toile de fond.

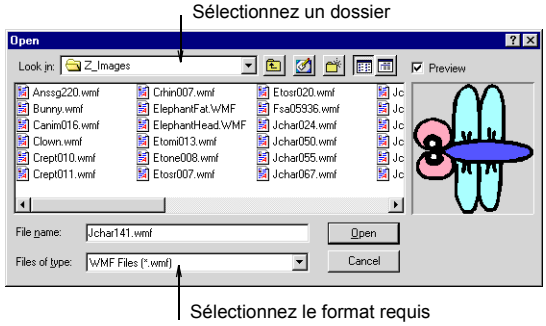
Des images en mode point peuvent être insérées, collées ou scannées dans DIGITIZER 10000 pour être utilisées comme toile de fond de numérisation. Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « bandes dessinées », donnent le meilleur résultat. Les scanners introduisent du bruit, alors que les progiciels graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression des images. Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.

Une image en mode point peut servir de toile de fond

Image en mode point partiellement numérisée

Marche à suivre pour insérer des images

1 Sélectionnez *Image* > Insérer Image.
Le dialogue *Ouvrir* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier sur la liste *Chercher dans*.
3 Sélectionnez un type de fichier dans la liste *Type de fichiers* (par ex. : BMP).
4 Sélectionnez le fichier que vous désirez insérer.
5 Cliquez sur **Ouvrir**.

Suggestion Cochez la case *Aperçu* pour prévisualiser le fichier sélectionné.

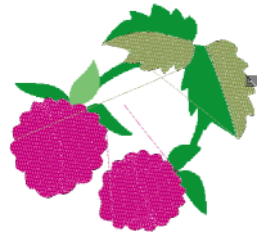
Afficher et masquer des images

Utilisez Afficher images (barre d'outils Afficher) pour afficher ou masquer les toiles de fond.

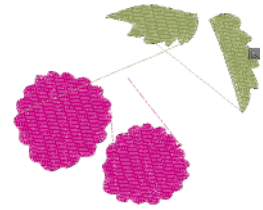
Vous pouvez afficher ou masquer une toile de fond temporairement pendant la numérisation. Masquer les toiles de fond ne les supprime pas des dessins.

Marche à suivre pour afficher ou masquer des images

- Cliquez sur l'icone *Afficher images*.
Cette sélection rend la toile de fond visible.



Dessin de toile de fond visible



Dessin de toile de fond caché

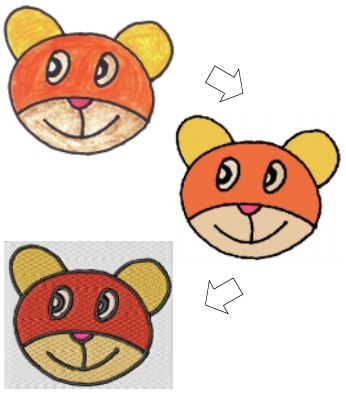
- pour masquer le dessin vectoriel, cliquez de nouveau sur *Afficher image*.

Suggestion Pressez la touche **D** de votre clavier pour cacher une image. Pressez de nouveau pour afficher l'image.

Chapitre 12

PRÉPARER LES IMAGES POUR LA NUMÉRISATION AUTOMATIQUE

DIGITIZER 10000 permet de numériser automatiquement et semi-automatiquement des images en mode point comme des dessins vectoriels. La qualité des dessins de broderie produits dépend largement du type et de la qualité de l'illustration d'exécution. Pour rendre les images en mode point plus adaptées à la numérisation automatique, DIGITIZER 10000 fournit également des capacités de traitement d'images et des liaisons à des progiciels graphiques.



Cette section décrit comment préparer des images délinéées et des images non délinéées pour la numérisation automatique.

Techniques de préparation des images

Avant d'appliquer la numérisation automatique, vous devez fréquemment améliorer ou « nettoyer » votre illustration. Pour fonctionner de façon optimale, *Cliquer-pour-dessiner* et *Cliquer-pour-broder* nécessitent tous deux des images aux couleurs unies. Vous pouvez améliorer votre illustration en utilisant les outils de mise en forme d'images-point fournis par les progiciels graphiques ou les outils de traitement d'images de DIGITIZER 10000. En fait, le logiciel ne vous laissera pas appliquer *Cliquer-pour-dessiner avant que l'image n'ait été traitée de*

façon satisfaisante. Préparer les images pour la numérisation automatique.

Images délinéées et images non délinéées

Avant de préparer votre image, vous devez savoir de quel type elle est. En ce qui concerne la numérisation automatique, il y a deux catégories à considérer — avec ou sans contours. D'une manière idéale, chaque surface colorée d'une image délinéée est délimitée par un trait plein de couleur noire. Les images non délinéées se composent de zones de couleur unie. Ces deux catégories d'images exigent des méthodes de préparation différentes.

image non délinéée

image délinéée

Nettoyage d'images

Dans la pratique, pour nettoyer des images scannées, il faut avoir recours à une des techniques énumérées ci-dessous, ou à une combinaison de plusieurs d'entre elles :

- réduire le nombre de couleurs
- ajouter ou souligner des contours
- supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs
- enlever des détails inutiles
- recadrer des sections
- enlever les fonds.

Voir aussi *Choisir une illustration adéquate* à la page 65.

Réduction des couleurs

Une image peut parfois sembler « propre », cependant, des couleurs supplémentaires ont pu être introduites lors du processus de scannage ou par le progiciel graphique. Réduire les couleurs signifie réduire le *nombre* des couleurs composant l'image, afin d'éliminer tout détail superflu et de s'assurer que chaque bloc ne contient qu'une seule couleur. La réduction des couleurs permet également de nettoyer l'image, supprimant les bruits et anticrénelages éventuels. Et cela aide également à minimiser le nombre de coupes et de changements de couleur nécessaires lors de la broderie finale. Réduisez les couleurs d'une image non délinéée en utilisant l'outil *Préparation de l'image* et les couleurs d'une image délinéée en utilisant l'outil *Préparation de l'image délinéée*.

La réduction des couleurs ne devrait être effectuée que si la perte de certains détails n'affecte pas les formes de l'image. Avant la réduction des couleurs, les surfaces colorées de l'image ci-dessous contiennent de nombreuses couleurs. Après réduction, chaque surface ne contient plus qu'une seule couleur. Les détails restent intacts.

image avant réduction des couleurs

image après réduction des couleurs

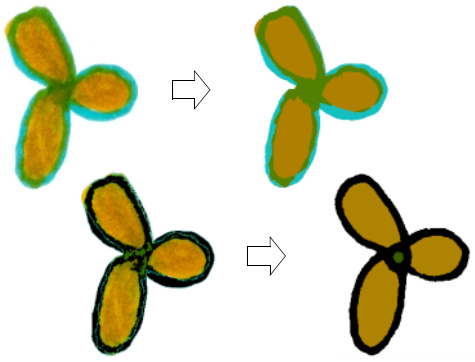
Si vous scannez des images, assurez-vous de les scanner correctement afin d'obtenir le meilleur résultat possible. Voir aussi *Scanner une illustration dans DIGITIZER 10000* à la page 66.

image scannée en mode RVB, couleurs réduites ensuite à 8

image scannée en mode 256 couleurs, couleurs réduites ensuite à 8

L'outil *Préparation de l'image* est idéal pour supprimer les bruits et pour lisser, il n'est toutefois pas aussi bon pour traiter les simulations de dégradé dans les images non délinéées. En revanche, l'outil *Préparation de l'image délinéée* est parfait pour le traitement des couleurs en dégradé, uniformisant tous les pixels à l'intérieur d'un contour défini. Voir aussi *Insérer des images* à la page 69.

Outil Préparation de l'imageutilisé avec une image non délinéée — les blocs de couleur en dégradé ne sont pas complètement nettoyés, les bords sont flous



Outil Préparation de l'image délinéée utilisé avec une image délinéée — les blocs de couleur en dégradé sont propres et les bords sont nets

Affiner les contours

Affiner les contours signifie définir plus clairement les contours délimitant les différents blocs de couleur ou les formes de l'image. Ces derniers peuvent ne pas être assez distincts sur l'original ou alors rendus flous lors de la scannérisation. L'affinage des contours est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des différentes zones qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final.

Note Affiner les contours ne fonctionne qu'avec des images aux contours noirs ou foncés.

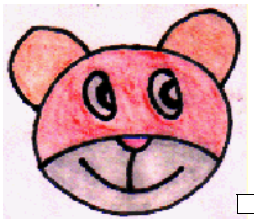


image avant l'affinage des contours

image après l'affinage des contours

Certaines images sont pourvues de contours en trait plein, mais ceux-ci peuvent être flous ou incomplets. Ce problème se résout au moyen des outils de préparation d'images de DIGITIZER 10000 ou d'un progiciel graphique. Voir *Editer et enregistrer des images dans des applications tierces* à la page 68 pour les détails.

Filtrage des bruits

Filtrer les bruits signifie restaurer les blocs de couleur unie de l'image d'origine sur les images scannées. Pour ce faire, les différentes nuances sont fusionnées en une même couleur unie. Le filtrage des bruits est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des blocs de couleur unie qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final. Il nettoie également les surfaces floues ou bigarrées.

image avant le filtrage des bruits, couleurs bigarrées

image après le filtrage des bruits, couleurs uniques

Outils de préparation d'images

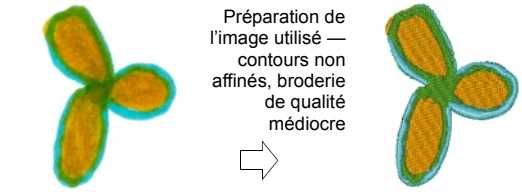
Utilisez les outils de préparation d'images pour préparer les images à la numérisation automatique. Le choix de l'outil est fonction de l'image. Il y a trois outils :

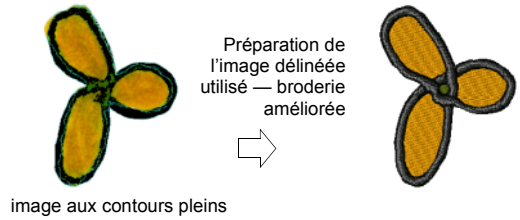
Outil	Fonction	Capacités
Editer image	Connecte à un progiciel graphique — par ex. : Paint Shop Pro — pour éditer une image en dehors de DIGITIZER 10000.	Vous permet de détourer, d'affiner, de recolorier une image et d'y ajouter des contours ou d'en supprimer les bruits.
Préparation de l'image	Prépare des images non délinéées.	Vous permet de réduire les couleurs à un nombre prédéterminé. Automatiquement, il : ◆ donne une seule couleur à chaque bloc ◆ supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs ◆ supprime les couleurs des zones inférieures à une certaine taille.
Préparation de l'image délinéée	Prépare des images délinéées.	Vous permet d'ajuster la luminosité des contours. Automatiquement, il : ◆ fusionne chaque block délinéé en une seule couleur ◆ supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs ◆ affine les contours.

Note Même si votre image paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Le logiciel ne vous laissera pas appliquer les techniques de numérisation automatique sans un traitement d'image préalable.

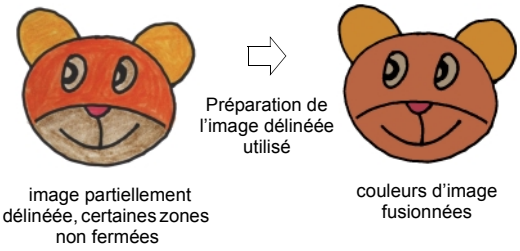
Utilisation des outils de préparation d'images

Il est important d'utiliser les outils de préparation appropriés pour votre image. L'exemple ci-dessous montre une image aux contours indistincts. Si vous utilisez l'outil *Préparation de l'image délinéée, vous pourrez foncer et accentuer les contours pour améliorer la broderie.* En revanche, utiliser l'outil *Préparation de l'image* avant de broder produit un résultat médiocre.



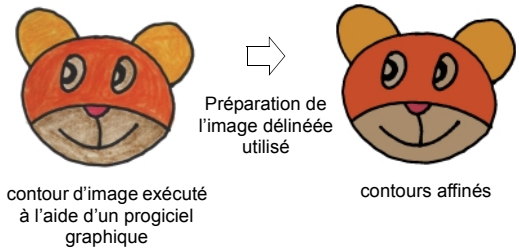


Avant d'utiliser l'outil *Préparation de l'image délinéée*, assurez-vous que l'image contient des contours *pleins*. S'il y a des écarts ou espaces, des couleurs distinctes risquent d'être mélangées et condidérées commme un bloc unique.


Préparation de l'image délinéée utilisé
image partiellement délinéée, certaines zones non fermées
couleurs d'image fusionnées

Si vous devez ajouter des contours, fermer des espaces ou renforcer un contour, il est possible que vous ayez à le dessiner à la main avant de scanner l'image. Ou alors, vous pouvez l'ajouter après le scannage dans un logiciel graphique. Voir *Editer et enregistrer des images dans des applications tierces* à la page 68 pour les détails.

Tip Essayez d'assombrir les contours à l'aide du curseur d'Apparence des contours.



Récapitulatif de la préparation d'image

Action	Image délinéée	Image non délinéée
Scanner l'image	◆ Scanner en mode RVB ◆ Utiliser affinage	◆ Scanner en mode RVB ◆ Affinage non utilisé
Scanner un dessin graphique en lignes	Scannez en mode bicolore	
Retoucher à l'aide d'un progiciel graphique	◆ Découper ◆ Ajouter ou éditer des contours ◆ Editer les couleurs ◆ Supprimer le son	◆ Découper ◆ Modifier les formes dans les images ◆ Editer les couleurs ◆ Supprimer le son
Utiliser l'outil Préparation de l'image délinéée de DIGITIZER 10000	Affiner les contours et supprimer les bruits	
Utiliser l'outil Préparation Image dans DIGITIZER 10000		Réduire les couleurs et supprimer les sons
Numériser	◆ Manuel ◆ Cliquer-pour-broder ◆ Cliquer-pour-dessiner	◆ Manuel ◆ Cliquer-pour-broder ◆ Cliquer-pour-dessiner

Préparer des images non délinéées

Utilisez Préparation image (barre d'outils Numériser) pour réduire le nombre de couleurs et supprimer les « bruits » dans les images non délinéées.

Utilisez l'outil *Préparation de l'image* pour préparer les images *non délinéées* à la numérisation automatique. Cet outil réduit automatiquement les blocs de couleur des images en mode point à une seule couleur, supprimant les anticrénelages et les bruits. Vous pouvez laisser le logiciel réduire le nombre de couleurs automatiquement ou entrer vous-même un nombre précis de couleurs. Cette dernière option trouve son utilité si vous voulez faire correspondre les couleurs du dessin à un nombre exact de couleurs de fil.

Tip Selon la qualité de l'image scannée, vous devrez peut-être la retoucher manuellement avant de la traiter dans DIGITIZER 10000. C'est ce que vous feriez normalement pour éliminer des arrières-plans, colorier des surfaces, ajouter des contours, fermer des espaces, découper des sections ou renforcer des contours. Voir *Editer et enregistrer des images dans des applications tierces* à la page 68 pour les détails.

Marche à suivre pour préparer les images non délinéées

1 Sélectionnez *Image* > *Insérer image* pour charger une image.

2 Sélectionnez l'image.

image scannée en mode RVB — convertie en 256 couleurs durant le chargement

3 Cliquez sur l'icone *Préparation de l'image*.
Le dialogue *Préparation de l'image* s'ouvre.

Tapez le nombre de couleurs

L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation. Le champ *Disponible* indique le nombre de couleurs dans l'image.

réduit à 3 couleurs

réduit à 5 couleurs

4 Vérifiez le nombre de couleurs dans l'image.
Ceci est indiqué par *Disponible*. S'il y en a trop, l'image contient probablement des bruits.

5 Entrez le nombre de couleurs requises.

L'aperçu vous montre à quoi le dessin ressemblera.

6 Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements.

Préparer des images délinéées

Utilisez Préparation de l'image délinéée (barre d'outils Numériser) pour affiner les contours et réduire les bruits des images délinéées.

Utilisez l'outil *Préparation de l'image délinéée* pour préparer les images *délinéées* à la numérisation automatique. L'outil affine les contours et réduit les bruits automatiquement. Les surfaces délimitées par un contour noir sont réduites à une seule couleur. Affiner les contours facilite la reconnaissance des différentes surfaces de l'image par le logiciel. Ces dernières deviennent ensuite les objets de broderie du dessin final. Utilisez cet outil si les contours sont flous, pas assez lisses ou indistincts.

Tip Selon la qualité de l'image scannée, vous devrez peut-être la retoucher manuellement avant de la traiter dans DIGITIZER 10000. C'est ce que vous feriez normalement pour éliminer des arrières-plans, découper des sections, colorier des surfaces, ajouter des contours, fermer des espaces ou renforcer des contours. Voir *Editer et enregistrer des images dans des applications tierces* à la page 68 pour les détails.

Marche à suivre pour préparer des images délinéées

1 Sélectionnez *Image* > *Insérer image* pour charger une image.

2 Sélectionnez l'image.

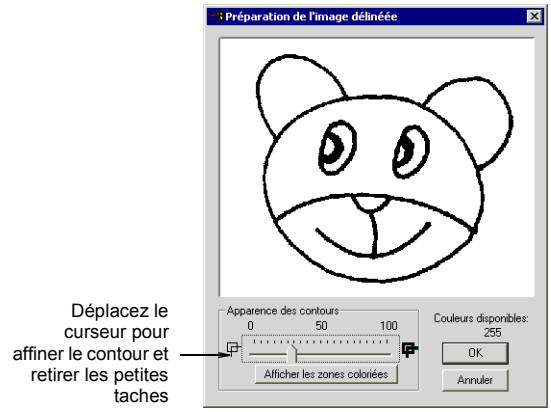
3 Cliquez sur l'*icone Préparation de l'image délinéée*.

Le dialogue *Préparation de l'image délinéée s'ouvre.*

L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation. Le champ *Couleurs disponibles* indique le nombre de couleurs dans l'image.

4 Définissez la tolérance de contraste des contours en faisant glisser le contrôle échelle.

Ceci produit une prévisualisation en noir et blanc des contours détectés.



Suggestion Déplacez le contrôle échelle vers la droite jusqu'à ce qu'il y ait trop de noir, puis déplacez-le de nouveau, lentement, vers la gauche. Arrêtez lorsque l'image affiche tous les contours désirés.

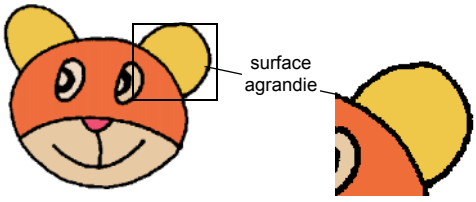
5 Cliquez sur **Afficher surfaces coloriées** pour voir la nouvelle configuration de l'image.

contours non affinés

contrôle échelle déplacé
vers la gauche

contrôle échelle déplacé
vers la droite

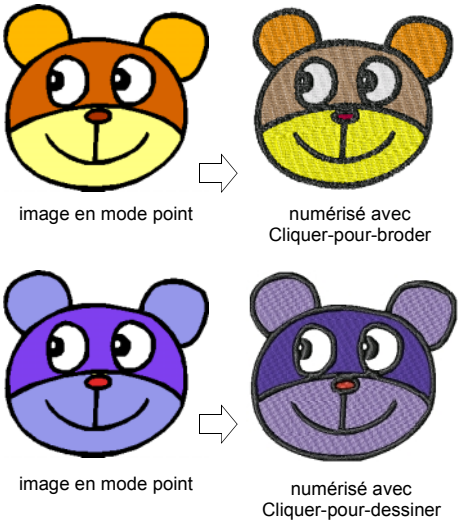
6 Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements.



contours affinés et bruits réduits

Chapitre 13

NUMÉRISATION AUTOMATIQUE



Les outils *Cliquer-pour-broder* et *Cliquer-pour-créer-contour* sont utiles pour créer rapidement des objets de broderie à partir d'images qui ne nécessitent pas d'effets artistiques particuliers ou de connaissances spécifiques en broderie. Ce qui vous permet de passer plus de temps sur les parties artistiques ou plus compliquées de vos dessins de broderie.

Cliquer-pour-dessiner convertit automatiquement les illustrations en dessins de broderie entièrement numérisés avec un minimum d'intervention. Diverses formes d'illustrations peuvent être utilisées — en mode point ou vectorielles — et divers niveaux d'utilisation appliqués au processus.

Cette section décrit comment numériser des formes automatiquement à l'aide des outils *Cliquer-pour-broder* et *Cliquer-pour-créer-contour*, et comment convertir automatiquement des images en mode point en dessins de broderie à l'aide de l'outil *Cliquer-pour-dessiner*.

Numériser les conours à l'aide de Cliquer-pour-créer-contour

Utilisez Cliquer-pour-créer-contour (barre d'outils Numériser) pour numériser les bordures des formes dans les illustrations importées.

Utilisez *Cliquer-pour-créer-contour* pour numériser les bordures des formes avec des points de passage. Les propriétés courantes sont appliquées. Vous pouvez changer le type de point en Passage, Passage triple, Satin, Bordure ou Passage de motif pour affiner ou épaissir les contours.

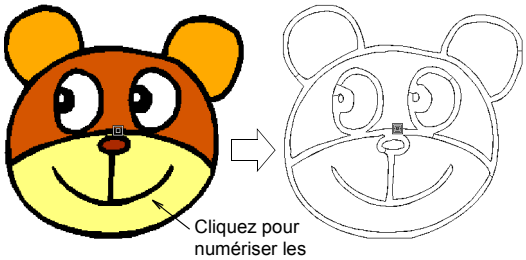
Marche à suivre pour numériser les contours avec Cliquer-pour-créer-contour

1. Sélectionnez l'illustration.
2. Scannez ou insérez une image en mode point. Pour plus amples informations, voir *Scanner une illustration dans DIGITIZER 10000* à la page 66 ou *Insérer des images* à la page 69.

   Note Si vous introduisez une image en mode point, il vous faudra la traiter avant conversion. Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.
3. Sélectionnez une couleur de fil dans la barre d'outils Couleurs.
4. Cliquez sur l'*icone Cliquer-pour-créer-contour*.

   EasyDesign vous demandera de cliquer sur un objet d'image-point ou de dessin vectoriel.
5. Cliquez sur le contour que vous voulez numériser.

   Le contour est tracé en points de passage. Les points de broderie sont générés conformément aux paramètres courants de point Passage.



Numériser des formes remplies automatiquement à l'aide de Cliquer-pour-broder

Utilisez Cliquer-pour-broder (barre d'outils Numériser) pour numériser les formes dans les illustrations importées.

Cliquer-pour-broder ne crée que des objets de remplissage parallèle « fermés ». Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Le logiciel ne vous laissera pas appliquer les techniques de numérisation automatique sans un traitement d'image préalable. Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.

Marche à suivre pour numériser des formes remplies avec Cliquer-pour-broder

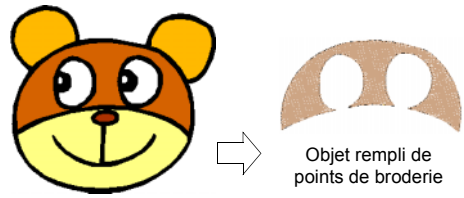
1. Scannez ou chargez une image.

   Voir *Scanner une illustration dans DIGITIZER 10000* à la page 66 pour les détails.
2. Sélectionnez l'image et traitez-la.

   Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.
3. Sélectionez une couleur de fil dans la charte *Couleur*.
4. Cliquez sur l'*icone Cliquer-pour-broder*.

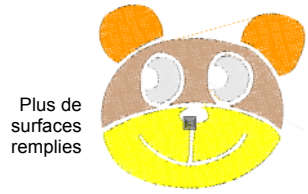
   DIGITIZER 10000 vous demandera de cliquer sur une forme.
5. Cliquez sur la forme que vous voulez numériser.
6. Pressez la touche **Entrée**.

   La forme est remplie avec des points de remplissage.



Note Les points de broderie sont générés conformément aux paramètres courants.

7. Numérisez les autres formes remplies du dessin de la même façon, en changeant de couleur de fil ou de type de point le cas échéant.



8. Vérifiez le dessin dans Vizualizer.

Toutes surfaces remplies numérisées et afichées en Vizualizer

Numériser des images automatiquement à l'aide de Cliquer-pour-dessiner

Un prolongement de la technologie de Cliquer-pour-broder, Cliquer-pour-dessiner reconnaît les formes des illustrations et décide pour vous des types de point les plus appropriés. Elle détermine également la séquence de broderie en fonction du raccord le plus proche. L'illustration est de fait « traitée par lot » pour créer les nombreux objets qui constituent un dessin.

Cliquer-pour-dessiner vous accorde un certain contrôle sur la façon dont une image est interprétée durant le processus de conversion. Vous pouvez choisir d'omettre les couleurs sélectionnées et vous pouvez spécifier le type de point. Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Le logiciel ne vous laissera pas appliquer les techniques de numérisation automatique sans un traitement d'image préalable. Voir *Techniques de préparation des images* à la page 70 pour les détails.

Créer des dessins de broderie avec Cliquer-pour-dessiner

Utilisez Cliquer-pour-dessiner (barre d'outils Numériser) pour créer des dessins de broderie directement à partir d'images importées.

En somme, créer un dessin de broderie à l'aide de Cliquer-pour-dessiner revient tout simplement à sélectionner l'image que vous désirez convertir et à cliquez sur l'outil *Cliquer-pour-dessiner*. Il y a, toutefois, des paramètres que vous pouvez ajuster pour optimiser le processus de conversion d'une image donnée.

Note On ne peut sélectionner qu'une image à la fois. La commande est désactivée si l'objet sélectionné n'est pas une image.

Marche à suivre pour créer des dessins de broderie avec Cliquer-pour-dessiner

1 Scannez ou chargez une image.

Voir *Scanner une illustration dans DIGITIZER 10000* à la page 66 pour les détails.

2 Sélectionnez l'image et traitez-la.

Voir *Préparer les images pour la numérisation automatique* à la page 70 pour les détails.

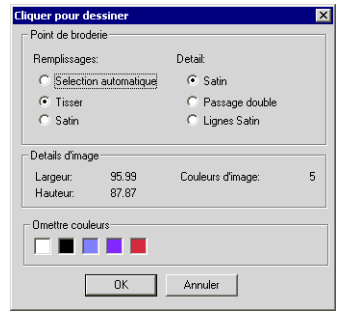
3 Sélectionnez l'image et cliquez sur l'icone *Cliquer-pour-dessiner*.

Le dialogue *Numériseur automatique* s'ouvre.

Sélectionnez des options de broderie

Dimensions du dessin et nombre des couleurs de fil

Cliquez pour omettre des couleurs



Note Des informations relatives à l'image sont affichées, y compris les valeurs de largeur et de hauteur, ainsi que le nombre de couleurs dans l'image.

4 Sélectionnez les types de point pour les remplissages et les détails.

5 Cliquez sur **Couleurs omises** pour sélectionner les couleurs omises du traitement automatique de points de broderie.

Couleur de la toile de fond omise

Toutes couleurs omises sauf le noir

6 Cliquez sur **OK**.

Cliquer-pour-dessiner convertit l'illustration en objets de broderie et génère les points.

Note Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les paramètres du dialogue dans le modèle.

Le logiciel fait correspondre les couleurs à partir de la palette existante. Si le programme ne semble pas convertir les couleurs correctement, vérifiez que votre moniteur soit réglé sur 16 Bit Couleurs.

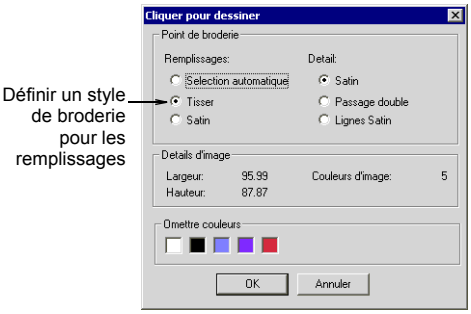
Ajuster les paramètres de point

Cliquer-pour-dessiner vous permet d'ajuster les paramètres de point pour les remplissages et les détails.

Marche à suivre pour changer les paramètres

1 Sélectionnez une image traitée et cliquez sur l'icone *Cliquer-pour-dessiner*.

Le diaologue *Easy Stitch* s'ouvre.



2 Sélectionnez sur la liste un style de broderie pour les remplissages.

- *Sélection automatique* : le logiciel détermine le meilleur type de point.
- *Tissage* : convient à la plupart des surfaces.
- *Satin* : idéal pour l'utilisation dans des petites surfaces avec rehaut.

Note N'utilisez pas le remplissage Satin pour des surfaces où la longueur de point excède 7mm.

Remplissages : Tissage
Détails : Satin

Remplissages : Satin
Détails : Satin

3 Sélectionnez sur la liste un style de broderie pour les détails.

- *Satin* : idéal pour les lignes épaisses ou les petites formes de largeur variable.
- *Passage double* : le plus approprié pour les lignes fines.
- *Ligne Satin* : pour utiliser avec les lignes épaisses.

Remplissages : Sélection automatique
Détails : Passage Double

Remplissages : Tissage
Détails : Ligne Satin

4 Sélectionnez les couleursqui ne doivent pas être numérisées.

5 Cliquez sur **OK**.

Cliquer-pour-dessiner convertit l'illustration en objets de broderie et génère les points.

Partie IV

MODIFIER LES DESSINS DE BRODERIE

Chapitre 14

COMBINER DES OBJETS ET LES REMETTRE EN SÉQUENCE

DIGITIZER 10000 vous permet d'effectuer des ajouts à un dessin de façon rapide en dupliquant et en copiant des objets existants. Il vous permet également de combiner des dessins en insérant le contenu d'un fichier dans un autre.

Généralement, la séquence de broderie suit l'ordre dans lequel les éléments du dessin ont été numérisés. Néanmoins, il est possible de la changer par toute une gamme de méthodes.

Cette section décrit comment combiner objets et dessins en appliquant les techniques de copier-coller, de duplication et d'insertion. Elle décrit également comment remettre en séquence des objets en coupant-collant, par couleur ou par objet.

Combiner des objets et des dessins de broderie

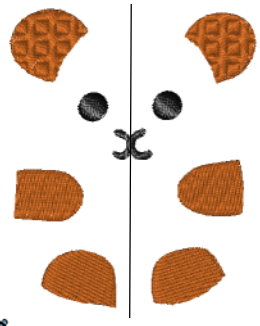
Un dessin ou des objets de dessin peuvent être copiés ou coupés, puis placés temporairement dans le presse-papiers de Windows. De là, ils peuvent être collés autant de fois que nécessaires dans le même dessin ou dans un dessin différent, tant qu'ils n'ont pas été remplacés dans le presse-papiers. Vous pouvez aussi couper, copier et coller des objets de lettrage dans ou entre des dessins.

Copier-coller des objets

Cliquez sur Copier (barre d'outils Standard) pour copier les objets sélectionnés dans le presse-papiers.

Cliquez sur Coller (barre d'outils Standard) pour coller dans le dessin les objets copiés.

Vous pouvez copier des objets pour créer de multiples objets identiques ou pour insérer des objets tirés d'autres dessins.

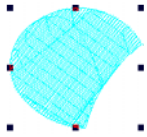


Objets copiés et collés

Note Vous pouvez également supprimer des objets dans un dessin à l'aide de la commande *Couper* et les recoller à votre guise. *Couper* et *Coller* change la séquence de broderie du dessin. Voir *Remise en séquence d'objets avec couper-coller* à la page 85 pour les détails.

Marche à suivre pour copier et coller des objets

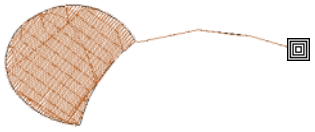
1 Sélectionnez le ou les objets à copier.



2 Cliquez sur l'icone *Copier*.

L'objet sélectionné est copié dans le presse-papiers.

3 Parcourez la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez coller l'objet. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyEdit* à la page 34 pour les détails.

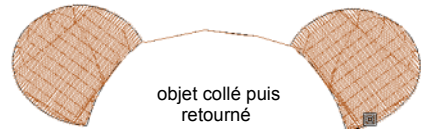


Parcourez jusqu'à la position

Vous pouvez coller l'objet entre d'autres objets d'une séquence ou l'imbriquer dans un autre objet. Voir *Imbriquer objets* à la page 84 pour les détails.

4 Cliquez sur l'icône *Coller*.

L'objet est collé dans le dessin. L'objet reste dans le presse-papiers et peut être collé plusieurs fois, tant que la commande *Copier* ou *Couper* n'est pas réutilisée.

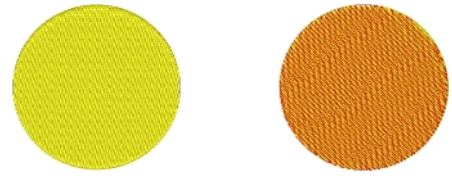


objet collé puis retourné

Dupliquer des objets

Sélectionnez Dupliquer (menu Édition) pour dupliquer les objets sélectionnés.

Les objets peuvent aussi être dupliqués au lieu d'être copiés. Lorsqu'un objet est dupliqué, il n'est pas copié dans le presse-papiers. Ce dernier est donc libre pour recevoir les objets que vous pourriez vouloir couper ou copier.



Espacement des objets augmenté et couleur changée pour créer un effet de mélange

Marche à suivre pour dupliquer des objets

1 Parcourez la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer l'objet. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyDesign* à la page 33 pour les détails.

Vous pouvez placer l'objet à dupliquer entre d'autres objets d'une séquence ou l'imbriquer dans un autre objet. Voir *Imbriquer objets* à la page 84 pour les détails.

2 Sélectionnez le ou les objets à dupliquer.

3 Sélectionnez Editer > *Dupliquer*.

L'objet à dupliquer est placé directement sur l'original, dans la position spécifiée par la séquence de broderie.

Attention Assurez-vous qu'il n'existe qu'une seule copie d'un objet pour la même position dans le dessin. Si un objet est collé deux fois au même endroit, il sera brodé deux fois.

Supprimer des objets

Sélectionnez Supprimer (menu Édition) pour supprimer les objets sélectionnés.

Plusieurs méthodes sont disponibles pour supprimer des objets.

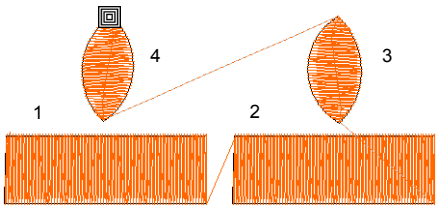
Marche à suivre pour supprimer des objets

- Sélectionnez le ou lesobjets à supprimer, puis choisissez une des actions suivantes :
  - Pressez la touche **Supprimer**.
  - Sélectionnez *Editer* > *Supprimer*.

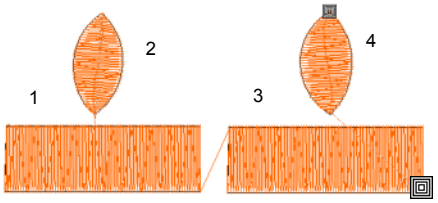
Imbriquer objets

Vous pouvez inserer ou « imbriquer » un objet au milieu de la séquence de broderie d'un autre objet pour éviter de générer de longs points de liaison. L'imbrication vous permet de créer ou d'insérer un objet à un endroit précis de la séquence de broderie.

Cette fonctionnalité est particulièrement utile avec les estampilles où de longs points de liaison pourraient être générés.



objets non imbriqués — points de liaison longs

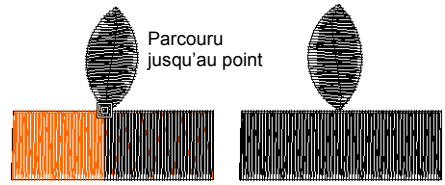


Objets imbriqués— points de liaison courts et ordre de broderie amélioré

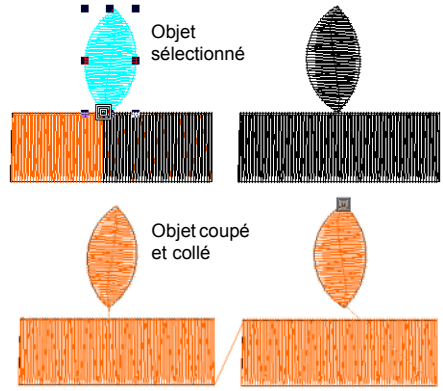
Note La séquence de broderie des objets imbriqués est préservée lorsque des points de broderie sont ensuite générés pour l'un ou l'autre des objets. Cependant, si le dessin que vous remettez en séquence contient des objets imbriqués, les objets seront brodés dans la séquence d'origine.

Marche à suivre pour imbriquer des objets

1 Parcourez le premier objet jusqu'à ce que l'indicateur de position d'aiguille soit à l'endroit où vous voulez insérer le deuxième objet. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyEdit* à la page 34 pour les détails.



2 Insérez le deuxième objet. Pour ce faire, vous pouvez soit numériser l'objet soit le copier-coller en position.



Le deuxième objet est imbriqué dans la séquence de broderie du premier objet. Toutes les fonctions sont insérées automatiquement pour le deuxième objet.

Suggestion Pour visualiser les points de liaison qui sont générés pour l'objet imbriqué, afficher en affichage normal.

Combiner des dessins

Utilisez Insérer dessin (menu Broderie) pour combiner deux dessins ou plus.

DIGITIZER 10000 vous permet d'insérer un dessin dans un autre. Les deux dessins (ou davantage) peuvent être enregistrés comme un seul dessin combiné.

Marche à suivre pour combiner des dessins

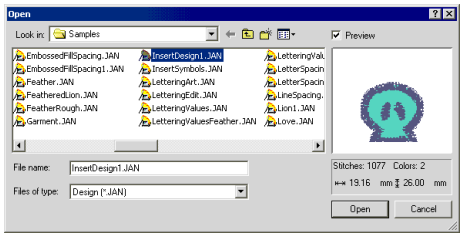
1 Ouvrez le premier dessin.

2 Parcourez la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer le dessin. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyDesign* à la page 33 pour les détails.

Vous pouvez insérer un dessin entre d'autres objets d'une séquence ou l'imbriquer dans un autre objet.

3 Sélectionnez *Broderie* > *Insérer dessin*.

Le dialogue *Ouvrir* s'ouvre.



4 Dans la liste déroulante *Chercher dans*, sélectionnez le dossier où se trouve le dessin que vous voulez insérer et choisissez le format requis dans la liste déroulante *Type de fichiers*.

5 Sélectionnez le fichier dessin à insérer et cliquer sur **Ouvrir**.

Le dessin est inséré là où est positionnée l'aiguille.

6 Placez le deuxième dessin dans la position requise.

Voir *Positionner des objets en cliquant-déposant* à la page 89 pour les détails.

Déplacez la position requise

Suggestion Pour vous assurer que tous les objets du dessin inséré gardent leur cohésion, vous pouvez les grouper pendant que vous travaillez sur ce dernier. Voir *Grouper des objets* à la page 90 pour les détails.

7 Vous pouvez enregistrer le dessin combiné sous son nom d'origine ou sous un autre nom.

Les dessins que vous avez insérés sont maintenant combinés en un seul dessin.

Remettre en séquence les objets de broderie

Les objets de broderie dans un dessin forment un ordre appelé séquence de broderie. Initialement, les objets sont brodés dans l'ordre dans lequel ils ont été créés. Vous pouvez modifier la position d'un objet sélectionné en le coupant, puis en le collant à un autre endroit de la séquence, ou en utilisant la commande *Remettre en séquence*.

Remise en séquence d'objets avec couper-coller

Cliquez sur Couper (barre d'outils Standard) pour couper les objets sélectionnés et les placer dans le presse-papiers.

Cliquez sur Coller (barre d'outils Standard) pour coller dans le dessin les objets copiés.

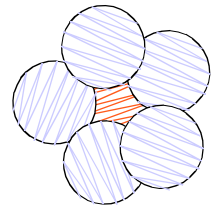
Vous pouvez remettre les objets en séquence en coupant un objet du dessin et en le recollant à un point différent de la séquence. Ceci ne modifie pas l'emplacement physique de l'objet.

Marche à suivre pour remettre des objets en séquence en copiant-collant

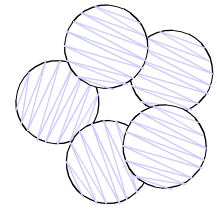
1 Sélectionnez le ou les objets que vous voulez remettre en séquence.

2 Cliquez sur l'icone *Copier*.

L'objet sélectionné est supprimé du dessin et placé dans le presse-papiers.



Dessin terminé avec le centre brodé en premier



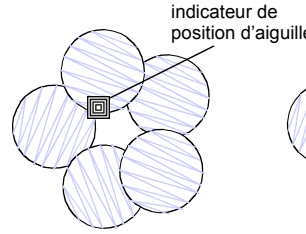
Sélectionnez et coupez l'objet à modifier

3 Parcourez la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez coller l'objet. Voir *Afficher la séquence de broderie dans EasyDesign* à la page 33 pour les détails.

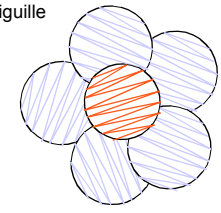
Vous pouvez coller entre d'autres objets d'une séquence ou imbriquer dans un autre objet. Voir *Imbriquer objets* à la page 84 pour les détails.

Si vous ne déplacez pas l'indicateur de position d'aiguille, l'objet est collé en fin de séquence.

4 Cliquez sur l'icône *Coller*.



se rendre à la fin d'un dessin



coller un objet

L'objet est recollé dans le dessin.

Note L'objet reste dans le presse-papiers et peut être collé plusieurs fois, tant que la commande *Copier* ou *Couper* n'est pas réutilisée.

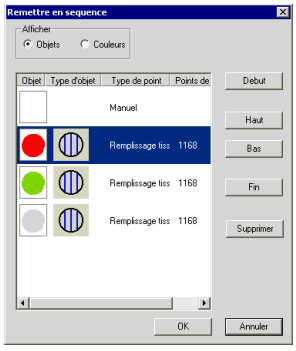
Remettre en séquence les objets sélectionnés

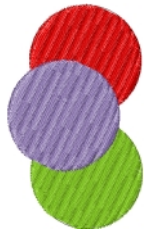
Utilisez Remettre en séquence (barre d'outils Editer) pour remettre en séquence des objets sélectionnés.

Vous pouvez remettre des objets en séquence en les sélectionnant dans leur ordre de broderie.

Marche à suivre pour remettre en séquence les objets sélectionnés

1 Cliquez sur l'icone *Remettre en séquence*.
Le dialogue *Remettre en séquence* s'ouvre.

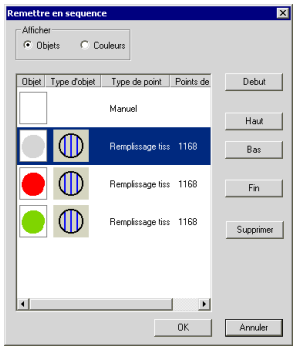


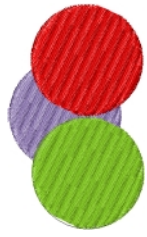


2 Sélectionnez l'option *Objets*.
3 Sélectionnez le premier objet que vous voulez remettre en séquence.
- Maintenez la touche **Ctrl** et sélectionnez les objets à remettre en séquence.
- Maintenez la touche **Maj** et sélectionnez une série d'objet à remettre en séquence.

4 Cliquez sur les boutons pour repositionner l'objet dans la séquence de broderie.
- Début : le déplace au début de la séquence
- Haut : le déplace d'un cran vers le début de la séquence
- Bas : le déplace d'un cran vers la fin de la séquence
- Fin : le déplace à la fin de la séquence
- Supprimer : le retire de la séquence.

5 Cliquez sur **OK**.





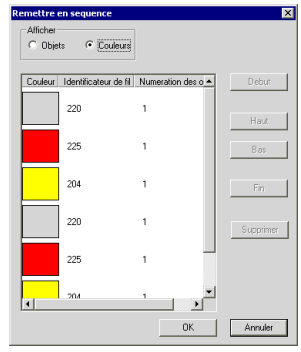
Remettre des objets en séquence par couleur

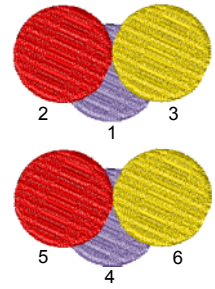
Cliquez sur Remettre en séquence (barre d'outils Editer) pour remettre en séquence les objets par couleur.

Vous pouvez remettre des objets en séquence par couleur. Ceci réduit le nombre de changements de couleur dans un dessin.

Marche à suivre pour remettre des objets en séquence par couleur

1 Cliquez sur l'icone *Remettre en séquence*.
Le dialogue *Remettre en séquence* s'ouvre.

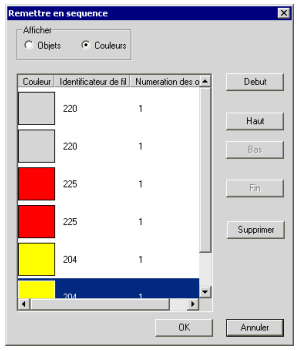




Séquence de broderie étiqueté, couleur change après chaque objet

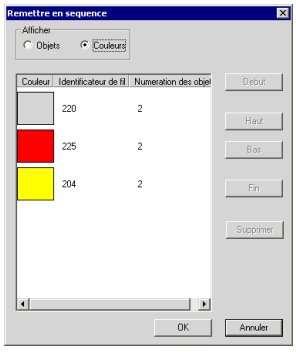
2 Sélectionnez l'option *Couleurs*.
3 Sélectionnez la première couleur que vous voulez remettre en séquence.
- Maintenez la touche **Ctrl** et sélectionnez les objets à remettre en séquence.
- Maintenez la touche **Maj** et sélectionnez une série d'objet à remettre en séquence.

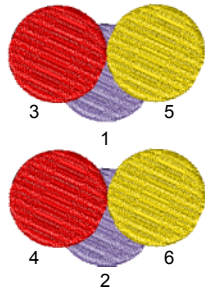
4 Cliquez sur les boutons pour repositionner l'objet dans la séquence de broderie.
- Début : le déplace au début de la séquence
- Haut : le déplace d'un cran vers le début de la séquence
- Bas : le déplace d'un cran vers la fin de la séquence
- Fin : le déplace à la fin de la séquence
- Supprimer : le retire de la séquence.



Repositionnez la couleur sélectionnée

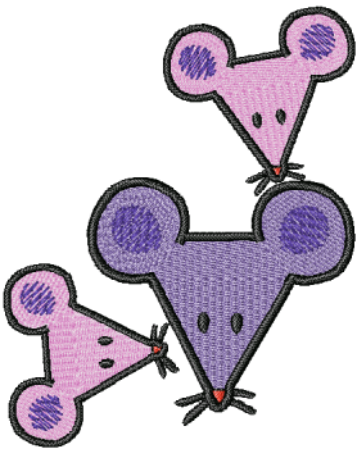
5 Cliquez sur **OK**.





Séquence de broderie changée, changements de couleur reduits

Chapitre 15
RÉORGANISER ET TRANSFORMER DES OBJETS



Vous pouvez changer la position, la taille ou l'orientation d'objets à l'intérieur d'un dessin en les déplaçant, en les redimensionnant ou en les transformant. Groupez les objets pour les modifier ensemble, ou verrouillez-les pour éviter toute modification accidentelle. Vous pouvez modifier des objets directement à l'écran ou dans le dialogue *Détails d'objet*. Vous pouvez aussi accéder à certaines de ces fonctions avec le menu contextuel.

La capacité de redimensionnement et la qualité de broderie d'un dessin dépendent de sa source initiale. Seuls les dessins de broderie JAN contiennent toutes les informations relatives au dessin nécessaires pour obtenir un redimensionnement et une transformation 100% parfaits. Voir aussi *Les formats de dessin de broderie* à la page 136.

Cette section décrit comment positionner les objets, comment les verrouiller et les grouper, ainsi que comment les redimensionner, les faire pivoter, les incliner et les inverser.

Positionner des objets

Positionnez les objets à l'intérieur de votre dessin en les faisant glisser à l'aide de la souris dans leur nouvelle position, et en ajustant cette position avec les touches fléchées ou en en spécifiant les

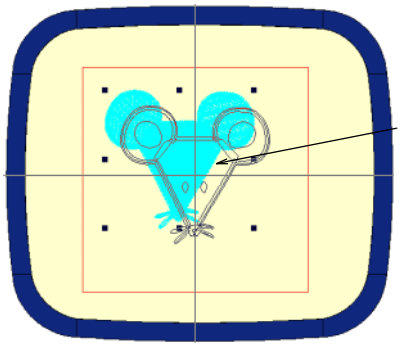
coordonnées X et Y dans la boîte de dialogue *Détails d'objet*.

Positionner des objets en cliquant-déposant

La façon la plus simple de déplacer un objet dans votre dessin est de le cliquer-déposer dans sa nouvelle position. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées pour « insinuer » un objet dans sa nouvelle position.

Marche à suivre pour positionner des objets en cliquant-déposant

1 Sélectionnez le ou les objets à déplacer.
2 Cliquez-déposez l'objet sur une nouvelle position.



3 Pour un positionnement plus précis, utilisez les touches fléchées pour « insinuer » l'objet.

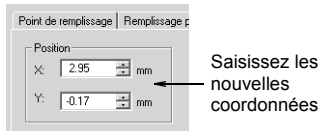
Suggestion Utilisez le zoom pour préciser la position. L'ampleur du déplacement dépend du facteur de zoom utilisé. Plus le facteur de zoom est important, plus le déplacement est moindre.

Positionner les objets en utilisant les détails d'objet

Vous pouvez positionner les objets sélectionnés par rapport au centre d'un dessin en en saisissant les coordonnées X et Y dans la boîte de dialogue *Détails d'objet*.

Marche à suivre pour positionner des objets en utilisant les détails d'objet

1 Sélectionnez le ou les objets à déplacer.
2 Cliquez deux fois sur l'objet pour ouvrir le dialogue *Détails d'objet*, puis sélectionnez l'onglet *Dimensions*.



3 Dans les champs *Position*, entrez les nouvelles coordonnées de l'objet.
4 Cliquez sur **OK**.
L'objet est centré en fonction des coordonnées que vous avez définies.

Verrouiller et grouper des objets

Quand vous verrouillez des objets, vous empêchez qu'ils soient déplacés ou modifiés par accident. Lorsque vous groupez des objets, vous pouvez appliquer une modification à tous les objets à la fois, ce qui vous permet de gagner du temps et de vous assurer que cette modification est la même partout.

Verrouiller des objets

Sélectionnez Verrouiller (menu Editer) pour verrouiller les objets sélectionnés.

Sélectionnez Déverrouiller (menu Editer) pour déverrouiller les objets.

Verrouillez les objets pour en empêcher le déplacement ou la modification accidentels. Verrouiller les toiles de fond ou les dessins vectoriels, par exemple, permet de les maintenir en place pendant que vous numérisez, transformez ou refaçonnez des objets de broderie proches. Les objets verrouillés peuvent être déverrouillés à tout moment pour être modifiés.

Marche à suivre pour verrouiller des objets

- Sélectionnez l'objet à verrouiller puis sélectionnez *Editer > Verrouiller.*
  Les poignées de sélection disparaissent, indiquant que l'objet ne peut plus être sélectionné ou modifié.
- Pour déverrouiller les objets, sélectionnez Editer > *Déverrouiller.*
  Tous les objets verrouillés dans le dessin sont déverrouillés.

Suggestion Cliquez à droite sur les objets sélectionnés et sélectionnez Verrouiller sur le menu contextuel.

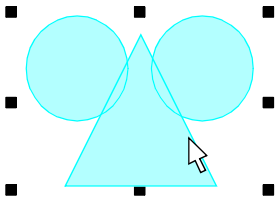
Grouper des objets

Cliquez sur Grouper (menu Editer) pour grouper les objets sélectionnés.

Vous pouvez grouper des objets sélectionnés ou tous les objets d'un dessin pour les maintenir ensemble pendant leur déplacement, redimensionnement ou transformation.

Marche à suivre pour grouper des objets

1 Sélectionnez les objets à grouper.
2 Sélectionnez *Editer > Grouper*.



Sélectionnez, déplacez, redimensionnez, transformez des objets groupés comme s'il ne s'agissait que d'un seul objet

Les objets sélectionnés sont combinés en un groupe qui peut ensuite être sélectionné, déplacé, redimensionné et transformé comme s'il s'agissait d'un seul objet.

Suggestion Pour sélectionner avec un cadre de contour, il suffit de faire glisser ce dernier au dessus d'un composant-objet pour sélectionner l'ensemble du groupe. Voir aussi *Sélectionner des objets au moyen d'un cadre de contour* à la page 39.

Dissocier des objets

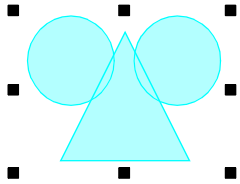
Cliquez sur Dissocier (menu Editer) pour dissocier les objets sélectionnés.

Lorsque vous avez terminé d'apporter des modifications à un groupe, vous pouvez le dissocier et travailler individuellement avec chacun des objets qui le composent.

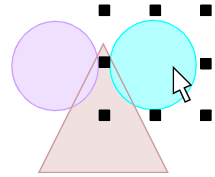
Note Les groupes doivent être dissociés avant que vous puissiez paramétrer les propriétés de broderie pour un des objets contenu dans le groupe.

Marche à suivre pour dissocier des objets

1 Sélectionnez les objets groupés.
2 Sélectionnez *Editer > Dissocier*.
Les objets sont dissociés et les composants-objets sont sélectionnés.



Objet dissocié, composants-objets sélectionnés



Les objets dissociés peuvent être sélectionnés séparément

Redimensionner des objets

Vous pouvez redimensionner des objets en faisant glisser les poignées de sélection avec la souris, en spécifiant les dimensions exactes dans la boîte de dialogue *Détails d'objet* ou en paramétrant la distance entre les points de référence sur le dessin. Lorsqu'un objet est redimensionné, la numération des points change pour préserver l'espacement de point courant.

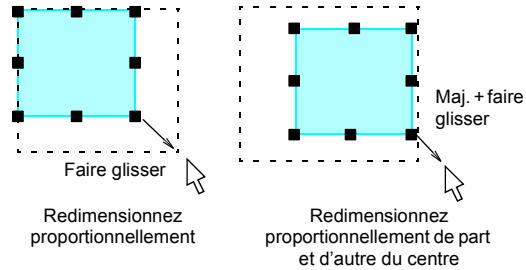
Note Seuls les dessins de broderie JAN contiennent toutes les informations relatives au dessin nécessaires pour obtenir un redimensionnement et une transformation 100% parfaits.

Redimensionner des objets en cliquant-déposant

Vous pouvez modifier la hauteur et la largeur d'un objet, ou le mettre en proportion en utilisant les poignées de sélection. Vous pouvez redimensionner des objets un par un, ou les sélectionner et les redimensionner simultanément.

Marche à suivre pour mettre des objets à échelle en cliquant-déplaçant

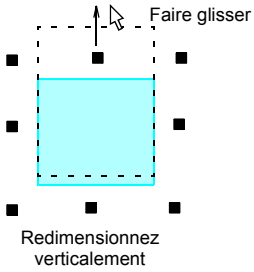
1 Sélectionnez le ou les objets à redimensionner.
Huit poignées de sélection s'affichent autour de l'objet.
2 Cliquez-déposez une poignée de sélection pour redimensionner l'objet.



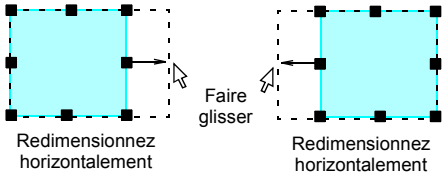
Redimensionnez proportionnellement

Redimensionnez proportionnellement de part et d'autre du centre

- Pour redimensionner la hauteur proportionnellement à la largeur, utilisez une poignée de coin.

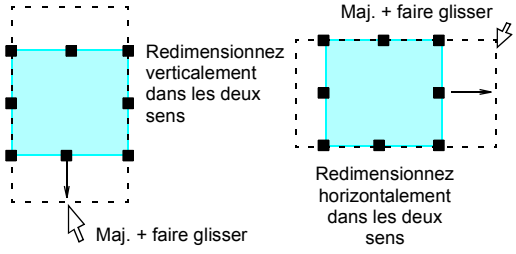


- Pour modifier la hauteur, utilisez les poignées centrales du haut ou du bas.



- Pour modifier la largeur, utilisez les poignées centrales latérales.

Suggestion Pour redimensionner autor d'un centre d'ancrage, maintenez la touche **Maj** pendant l'opération.


Maj. + faire glisser
Redimensionnez verticalement dans les deux sens
Redimensionnez horizontalement dans les deux sens
Maj. + faire glisser

Redimensionner des objets en utilisant Détails d'objet

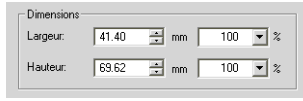
Vous pouvez redimensionner des objets ou tout un dessin en utilisant *Détails d'objet*. Les points de broderie sont alors régénérés et la densité de point d'origine préservée.

Attention Si vous redimensionnez un dessin de broderie par plus de 5%, la modification de la densité de point aura un effet sur la qualité du dessin. Voir aussi *Les formats de dessin de broderie* à la page 136.

Marche à suivre pour redimensionner des objets en utilisant les détails d'objet

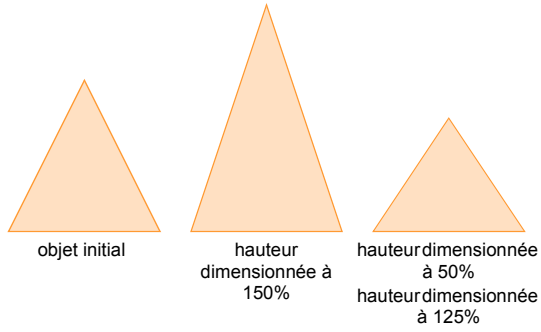
1 Sélectionnez le ou les objets à resdimensionner.

2 Cliquez deux fois sur l'objet pour ouvrir le dialogue *Détails d'objet*, puis sélectionnez l'onglet *Dimensions*.



3 Dans le panneau *Dimensions*, changez les dimensions de l'objet :
- Entrez les valeurs exactes de hauteur et de largeur.
- Entrez les nouvelles hauteur et largeur en pourcentage des dimensions courantes.

4 Cliquez sur **OK**.



Note Après chaque changement de dimension, l'échelle se remet automatiquement à 100%.

Faire pivoter des objets

Vous pouvez faire pivoter des objets directement à l'écran ou en utilisant Pivoter de 45 degrés sens antihoraire/horaire.

Faire pivoter des objets en cliquant-déposant

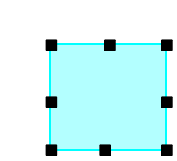
Lorsque vous sélectionnez un objet, des poignées de sélection s'affichent sur son pourtour. Si vous cliquez à nouveau sur l'objet, les poignées deviennent des poignées de rotation.

Marche à suivre pour faire pivoter des objets en utilisant cliquer-déplacer

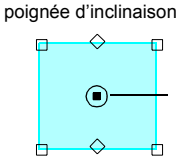
1 Sélectionnez le ou les objets à faire pivoter.

2 Cliquez sur l'objet une deuxième fois.

Des poignées de rotation apparaissent aux coins de l'objet et un point d'ancrage s'affiche en son centre.



Le premier clic affiche les poignées de sélection

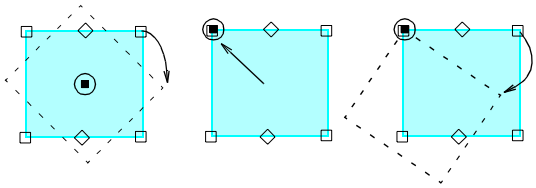


Le deuxième clic affiche les poignées de rotation

Note Si vous cliquez trop rapidement, le dialogue *Détails d'objet* s'ouvre.

3 Le cas échéant, faites glisser le point d'ancrage de sa position centrale à une nouvelle position.

4 Cliquez sur une poignée de rotation et faites la glisser dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Un contour et des réticules s'affichent quand commence la rotation.



Faites glisser un coin pour faire pivoter autour du point d'ancrage

Faites glisser le point d'ancrage

Faites glisser un coin pour faire pivoter autour du point d'ancrage

Faire pivoter des objets en utilisant Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire

Cliquez sur Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire (barre d'outils Editer) pour faire pivoter un objet sélectionné ou un dessin de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre. Cliquez à droite pour faire pivoter de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez *Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire* sur la barre d'outils *Dessin* pour faire pivoter des objets par tranche de 45° dans un sens ou dans l'autre.

Marche à suivre pour faire pivoter des objets en utilisant Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire

1 Sélectionnez un ou plusieurs objets avec *Sélectionner*.

2 Cliquez sur *Faire pivoter de 45 degrés dans le sens antohoraire/horaire* sur la barre d'outils.

- Cliquez pour faire pivoter de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Cliquez à droite pour faire pivoter de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Incliner des objets en cliquant-déplaçant

Vous pouvez incliner des objets par rapport à l'horizontale en cliquant sur les poignées d'inclinaison et en les faisant glisser jusqu'à l'angle requis.

Marche à suivre pour incliner des objets en cliquant-déposant

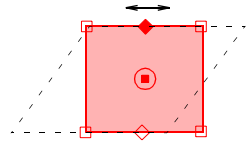
1 Sélectionnez le ou les objets à incliner.

2 Cliquez sur l'objet une deuxième fois.

Des poignées d'inclinaison et de rotation apparaissent autour de l'objet. Les poignées d'inclinaison sont en losange et apparaissent au milieu du haut et du bas de l'objet.

3 Faites glisser les poignées d'inclinaison vers la gauche ou la droite.

L'objet s'incline par rapport à l'horizontale. Un contour et des réticules montrent la modification de la forme de l'objet.



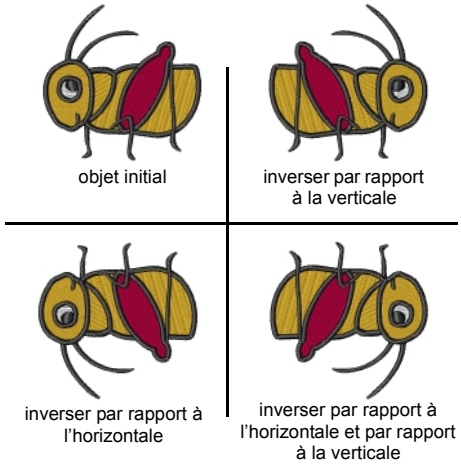
Faites glisser la poignée d'inclinaison vers la gauche ou la droite

Inverser des objets

Cliquez sur Inverser par rapport à l'horizontale (barre d'outils Editer) pour inverser un objet sélectionné ou un dessin horizontalement.

Cliquez sur Inverser par rapport à la verticale (barre d'outils Editer) pour inverser un objet sélectionné ou un dessin verticalement.

Vous pouvez inverser des objets sélectionnés horizontalement ou verticalement en utilisant *Inverser par rapport à l'horizontale* ou *Inverser par rapport à la verticale*.


objet initial
inverser par rapport à la verticale
inverser par rapport à l'horizontale
inverser par rapport à l'horizontale et par rapport à la verticale

Marche à suivre pour inverser des objets

1 Sélectionnez le ou les objets à inverser, puis :

- cliquez sur l'icone *Inverser par rapport à l'horizontale* pour inverser horizontalement ou sur l'icone *Inverser par rapport à la verticale* pour inverser verticalement ; ou
- Cliquez à droite sur l'objet et sélectionnez *Inverser par rapport à l'horizontale* ou *Inverser par rapport à la verticale* sur le menu contextuel.

Chapitre 16

REFAÇONNER ET ÉDITER DES OBJETS

DIGITIZER 10000 vous permet de modifier les formes d'objet, les angles de point et les point d'entrée et de sortie au moyen de points de contrôle. Des lignes d'angle de point et des marqueurs d'entrée et de sortie apparaissent autour des objets sélectionnés. Les points de contrôle varient légèrement selon le type d'objet.

Avant de modifier un dessin, sauvegardez une copie sous un nouveau nom et gardez l'original au cas où vous voudriez effacer vos changements et recommencer.

Cette section décrit comment refaçonner des objets au moyen de points de contrôle, comment refaçonner un cercle ou des objets, comment ajuster des angles de point, et comment changer les points d'entrée et de sortie.

Refaçonner des objets

Vous pouvez modifier la forme d'un objet en le sélectionnant avec l'outil *Refaçonner* et en déplaçant, en ajoutant ou en supprimant des points de contrôle sur le contour. Avec certains objets, vous pouvez aussi changer les points de contrôle : de points de coin en point de courbe.

Note L'outil *Refaçonner* vous permet de modifier les formes sans affecter les angles de point.

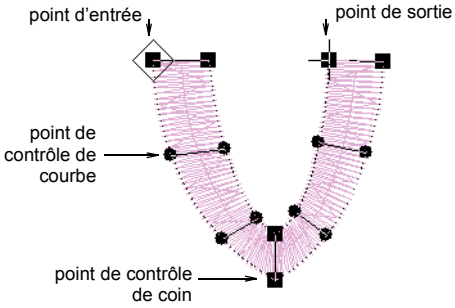
Refaçonner des objets en utilisant les points de contrôle

Cliquez sur Refaçonner (barre d'outils Editer) pour afficher les points de contrôle des objets sélectionnés.

Pour modifier les formes des objets, sélectionnez ceux-ci avec l'outil *Refaçonner* et modifiez les points de contrôle disponibles.

Marche à suivre pour refaçonner des objets en utilisant des points de contrôle

1 Sélectionnez l'objet à refaçonner.
2 Sélectionnez l'icone *Refaçonner*.
Des points de contrôle apparaissent autour de l'objet.



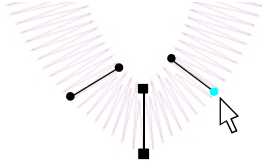
3 Pour modifier le contour, ajoutez, supprimez, changez ou déplacez des points de contrôle, selon le type d'objet et la modification requise.
4 Vous pouvez modifier les points d'entrée et de sortie et l'angle de point de broderie à volonté.
5 Pressez la touche **Entrée** pour appliquer les modifications.

Sélectionner des points de contrôle

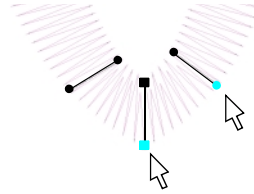
Les points de contrôle peuvent être sélectionnés un par un ou ensemble pour effectuer un repositionnement ou une modification.

Marche à suivre pour sélectionner des points de contrôle

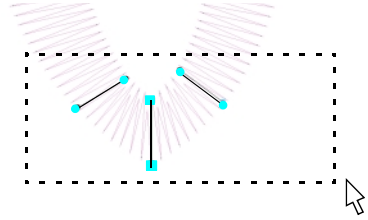
- Cliquez pour sélectionner un point de contrôle unique.



- Cliquez tout en maintenant appuyée la touche **Ctrl** pour sélectionner plusieurs points de contrôle.



- Cliquez-déposez un cadre de contour autour d'un groupe de points de contrôle pour les sélectionner.

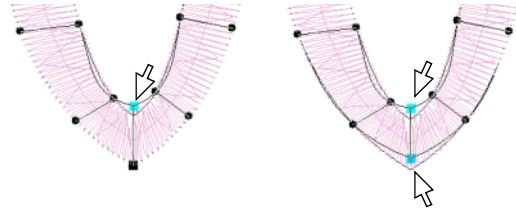


Déplacer des points de contrôle

Vous pouvez déplacer des points de contrôle pour modifier la forme d'un contour.

Marche à suivre pour déplacer des points de contrôle

- Cliquez-déposez un seul point de contrôle jusqu'à sa nouvelle position.
- De la même manière, cliquez-déposez des points de contrôle multiples jusqu'à leurs nouvelles positions.



Ajouter des points de contrôle

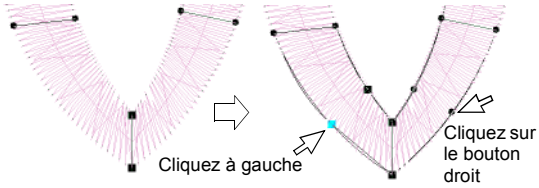
Utilisez Refaçonner (barre d'outils Editer) pour refaçonner des objets sélectionnés.

Vous pouvez ajouter des points de contrôle aux contours d'objet en cliquant avec l'outil *Refaçonner* sélectionné.

Note Vous ne pouvez pas ajouter des points de contrôle aux objets créés avec l'outil *Cercle remplissage parallèle*. Voir aussi *Refaçonner des objets en cercle* à la page 96.

Marche à suivre pour ajouter des points de contrôle

1 Positionnez le pointeur là où vous voulez ajouter le point de contrôle.
2 Cliquez pour ajouter un point de contrôle.
- Cliquez à gauche pour ajouter un point de coin.
- Cliquez à droite pour ajouter un point de courbe.



3 Pour ajuster la position du point de contrôle, faites-le glisser sur le contour.

Changer des points de contrôle

Vous pouvez refaçonner les contours d'un objet en changeant les points de contrôle de coin en points de courbe, et vice versa.

Note Vous ne pouvez pas changer les points de fin des colonnes Remplissage angle tournant, ou les points de contrôles des objets créés avec l'outil *Cercle remplissage parallèle*. Voir aussi *Refaçonner des objets en cercle* à la page 96.

Marche à suivre pour modifier des points de contrôle

1 Sélectionnez le point de contrôle.
2 Pressez la **barre d'espacement**.
Les points de contrôle en coin sont changés en points de contrôle en courbe, et vice versa.

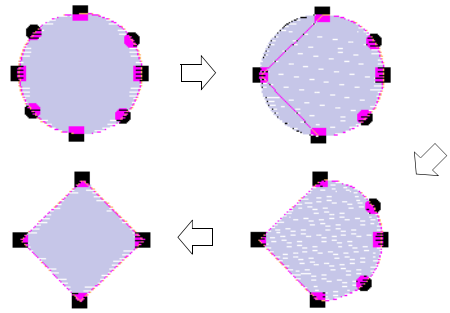
Supprimer des points de contrôle

Supprimez les points de contrôle superflus pour modifier un contour ou pour éliminer les bordures superflues dans les objets de *Remplissage parallèle*.

Note Vous ne pouvez pas supprimer des points de contrôle d'objets créés avec l'outil *Cercle remplissage parallèle*. Voir aussi *Refaçonner des objets en cercle* à la page 96.

Marche à suivre pour supprimer des points de contrôle

1 Sélectionnez le ou les points de contrôle.
2 Pressez la touche **Supprimer**.

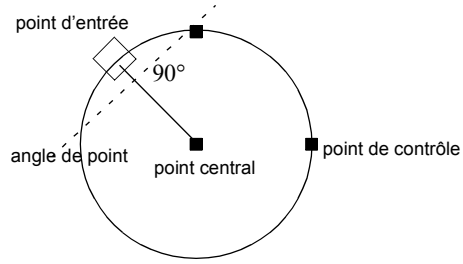


Note Si l'objet n'a que deux points de contrôle (ou deux paires de points de contrôle dans le cas d'objets d'*Remplissage angle tournant*), le fait d'en supprimer un supprime tout l'objet.

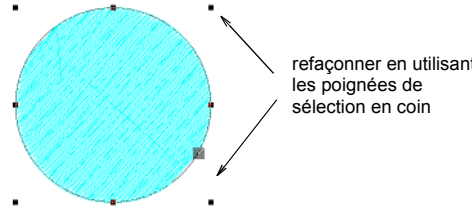
Refaçonner des objets en cercle

Utilisez Refaçonner (barre d'outils Editer) pour refaçonner des objets en cercle.

Vous pouvez modifier des objets en cercle en objets en ovale à l'aide de l'outil *Refaçonner*. Les objets en cercledisposent de deux points de contrôle de refaçonnage (pour modifier le rayon et l'orientation de l'objet), un point central (pour le repositionner) et un point d'entrée. Vous ne pouvez ni ajouter, ni modifier ou supprimer des points de contrôle dans ces objets.



Tip Pour redimensionner un cercle sans le changer en ovale, sélectionnez-le avec l'outil *Sélectionner* et utilisez les poignées de sélection en coin.

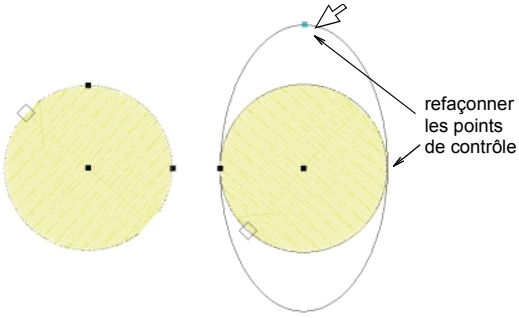


Marche à suivre pour refaçonner des objets en cercle

1 Sélectionnez l'objet de *Cercle remplissage parallèle*.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.

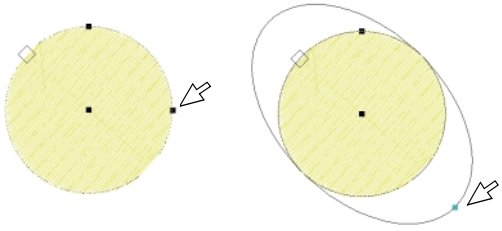
Suggestion Pour déplacer un cercle, cliquez sur le point de contrôle au centre du cercle et faites le glisser jusqu'à sa nouvelle position.

3 Cliquez sur un point de contrôle sur le contour du cercle.
   - Pour refaçonner sans changer d'orientation, utilisez le point de contrôle situé en haut de l'objet.



   - Pour refaçonner et faire tourner l'objet sur son point central, utilisez le point de contrôle situé sur le côté.

4 Pressez la touche **Entrée**.



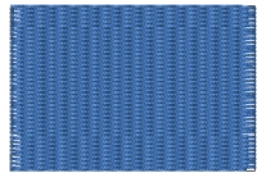
Ajuster les angles de point

Le type d'ajustement d'angle de point dépend du type d'objet avec lequel vous travaillez. Avec des objets de *Remplissage parallèle*, vous pouvez définir un angle de point pour l'objet tout entier. Vous pouvez faire la même chose avec les objets de *Remplissage angle tournant*. Vous pouvez également ajuster l'angle de point dans les objets de *Remplissage angle tournant* et de *Remplissage parallèle* en utilisant l'outil *Refaçonner*.

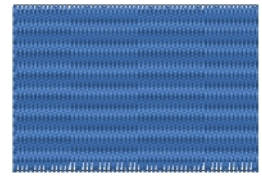
Note Vous ne pouvez changer l'angle de point des objets de *Bordure* parce que les points tournent automatiquement pour suivre la forme. Par contre, vous pouvez changer l'angle de point des objets *Cercle remplissage parallèle* en déplaçant le point d'entrée de broderie.

Ajuster l'angle de point de Remplissage parallèle en utilisant les propriétés d'objet

Vous pouvez changer l'angle de point des objets de *Remplissage parallèle* en utilisant *Détails d'objet*.



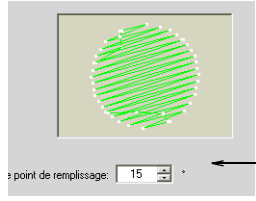
Remplissage parallèleavec angle de point de 90°



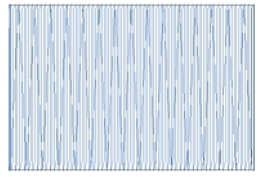
Remplissage parallèleavec angle de point de 0°

Marche à suivre pour ajuster des angles de points de Remplissage parallèle en utilisant les propriétés d'objet

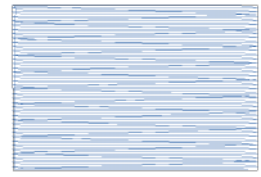
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur un objet de *Remplissage parallèle*.
   L'onglet *Détails d'objet > Point de remplissage* s'ouvre.
2 Sélectionnez l'onglet *Remplissage parallèle*.



3 Entrez l'angle de point requis dans le champ *Angle point de remplissage*.
4 Cliquez sur **OK**.



angle: 90°



angle: 0°

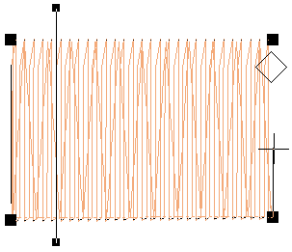
Ajuster l'angle de point de Remplissage parallèle à l'écran

Cliquez sur Refaçonner (barre d'outils Editer) pour afficher les points de contrôle et les lignes d'angle de point dans les objets sélectionnés.

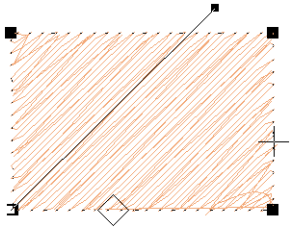
Vous pouvez changer l'angle de point des objets de *Remplissage parallèle* en utilisant l'outil *Refaçonner objet*.

Marche à suivre pour ajuster les angles de point de Remplissage parallèle à l'écran

1 Sélectionnez un objet de *Remplissage parallèle*.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.
Des points de contrôle apparaissent, ainsi qu'une ligne d'angle de point.



3 Cliquez-déposez la ligne à l'endroit désiré.
4 Pressez la touche **Entrée**.



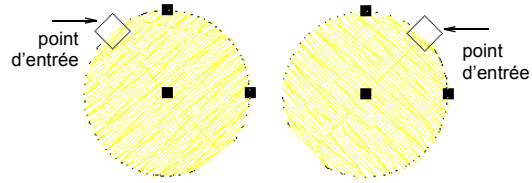
Suggestion Pour minimiser le nombre d'espaces dans votre broderie, placez les points d'entrée et de sortie face à face sur la bordure extérieure. Ensuite, définissez l'angle de point de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à la ligne joignant les points d'entrée et de sortie.

Changer les points d'entrée et de sortie

Utilisez Refaçonner (barre d'outils Editer) pour ajuster les points d'entrée et de sortie d'objets sélectionnés.

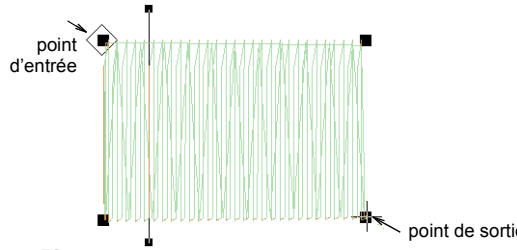
Vous pouvez modifier les points d'entrée et de sortie d'objets pris isolément, pour vous permettre de placer le point de sortie près de l'objet suivant, afin de raccourcir les points de connexion ou de réduire le nombre de passages de parcours.

Note Pour un objet *Cercle*, l'angle de point est toujours perpendiculaire à la ligne qui relie le point d'entrée au centre du cercle. Par conséquent, la modification du point d'entrée de broderie dans un objet *Cercle* entraîne la modification de son angle de point.



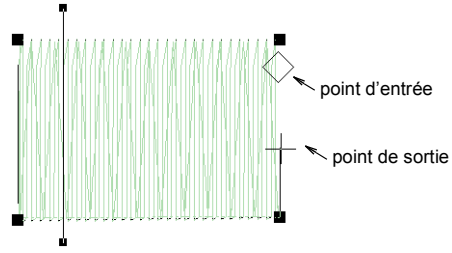
Marche à suivre pour modifier les points d'entrée et de sortie

1 Sélectionnez l'objet à modifier.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.
Des points de contrôle apparaissent, y compris les points d'entrée et de sortie.



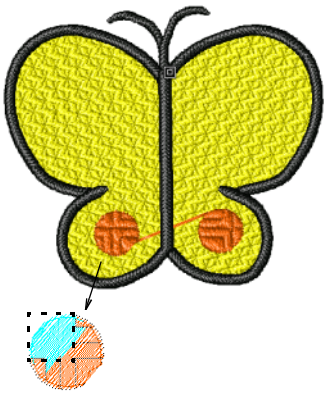
Note Dans les objets *Cercle*, seul le point d'entrée apparaît.

3 Sélectionnez le point d'entrée ou de sortie selon le cas et faites le glisser dans une autre position sur le contour de l'objet.
4 Pressez la touche **Entrée**.



Chapitre 17

EDITER DES POINTS DE BRODERIE DANS EASYEDIT



Avec DIGITIZER 10000 EasyDesign, les points de broderie sont automatiquement générés à partir des contours et des propriétés de dessin. Ce qui vous permet de redimensionner, transformer et refaçonner les dessins DIGITIZER 10000 sans pour autant modifier la densité ou la qualité des points.

L'application DIGITIZER 10000 EasyEdit vous permet de travailler avec des dessins traditionnels axés sur les points de broderie, en format SEW ou JEF format. En utilisant EasyEdit, vous pouvez ajuster vos dessins sans avoir à les convertir en format JAN.

DIGITIZER 10000 EasyEdit vous permet d'éditer des points de broderie pris isolément. Pour ce faire, sélectionnez-les comme vous le feriez pour tout autre objet et déplacez la position de point d'aiguille vers l'endroit désiré. Ceci est particulièrement utile lorsque vous travaillez avec des fichiers « points de broderie », qui ne contiennent pas de données sur les contours de dessin. Voir *Les formats de dessin de broderie* à la page 136 pour les détails.

Cette section décrit comment sélectionner et éditer les points de broderie dans un dessin axé sur les points de broderie, en utilisant DIGITIZER 10000 EasyEdit.

Sélectionner des points de broderie

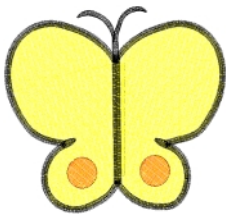
L'outil *Mode de point* vous permet de sélectionner des points individuels, plusieurs points ou une série des points en sélectionnant leurs points d'aiguille, ou en faisant glisser une cadre de contour autour d'eux. Les points sélectionnés sont mis en surbrillance dans une couleur différente.

Sélectionner tous les points de broderie d'un dessin

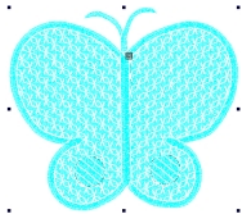
Sélectionnez tous les points de broderie pour effectuer des changements sur tout le dessin. Voir aussi *Guide de référence rapide* à la page 170.

Marche à suivre pour sélectionner tous les points de broderie d'un dessin

- Sélectionnez *Editer* > *Sélectionner tout* ou pressez les touches **Ctrl + A**.
  Des poignées de redimensionnement apparaissent tout autour du dessin.



Aucun point sélectionné



Tous les points sont sélectionnés

- Pour désélectionner, pressez la touche **X** ou la touche **Echap**.

Sélectionner les points de broderie par point d'aiguille

Utilisez Mode de point (barre d'outils Editer) pour sélectionner des points individuels à éditer.

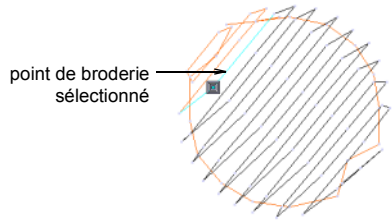
Vous pouvez sélectionner des points individuels dans *Mode de point* en sélectionnant leurs points d'aiguille.

Tip Faites un zoom avant et afficher les points d'aiguille pour faciliter la sélection.

Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie par point d'aiguille

1. Dans *EasyEdit*, cliquez sur l'icone *Mode de point*.
2. Cliquez sur un point d'aiguille.

Le point d'aiguille change de couleur et l'indicateur de position d'aiguille se déplace sur le point de broderie sélectionné. Tous les points de broderie situés après l'indicateur de position d'aiguille dans la séquence de broderie apparaissent en noir.



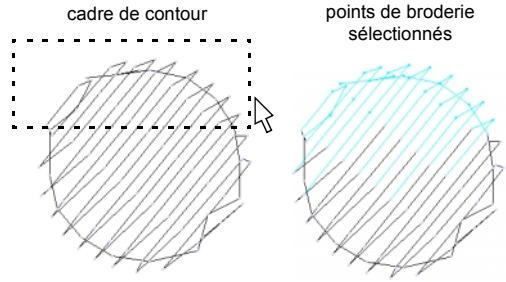
Sélectionner des points de broderie au moyen d'un cadre de contour

Cliquez sur Mode de point (barre d'outils Editer) pour sélectionner des points avec un cadre de contour.

Dans EasyEdit, vous pouvez sélectionner rapidement tous les points d'un groupe en faisant glisser un cadre de contour autour d'eux.

Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie avec un cadre de contour

1. Cliquez sur l'icone *Mode de point*.
2. Faites glisser un cadre de contour autour des points que vous voulez sélectionner.
   Les points de broderie sont sélectionnés quand vous relâchez le bouton de la souris.



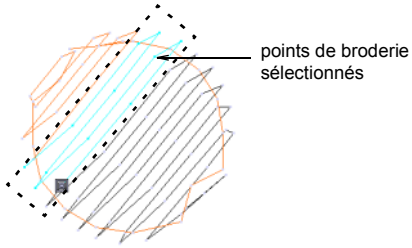
Sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin

Utilisez Sélectionner points en parcourant (barre d'outils Afficher) pour sélectionner des points en parcourant le dessin.

Dans EasyEdit, vous pouvez sélectionner des points de broderie en « parcourant » le dessin. Le processus de parcours est généralement associé au processus de vérification de la séquence de broderie. Voir aussi *Editer des points de broderie dans EasyEdit* à la page 99.

Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin

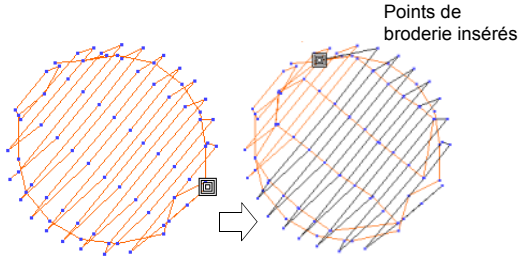
1 Dans *EasyEdit*, utiliser les outils de parcours pour vous rendre sur le premier point de broderie que vous voulez sélectionner.
2 Cliquez sur l'outil *Sélectionner points en parcourant* de la barre d'outils *Editer*.
3 Cliquez sur l'outil *Mode de point*.
Continuez de vous déplacer à travers le dessin. A mesure que vous sélectionnez, les points/objets sont sélectionnés.



4 Lorsque la sélection est terminée, cliquez de nouveau sur l'outil *Sélectionner points en parcourant* pour le désactiver.

Éditer des points de broderie

Dans EasyEdit, vous pouvez insérer des points de broderie dans un objet, afin de remplir des jours. Vous pouvez déplacer ou supprimer un point ou un groupe de points sélectionnés.



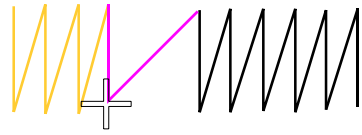
Insérer des points de broderie

Utilisez Mode de point (barre d'outils Editer) pour insérer des points de broderie dans un objet.

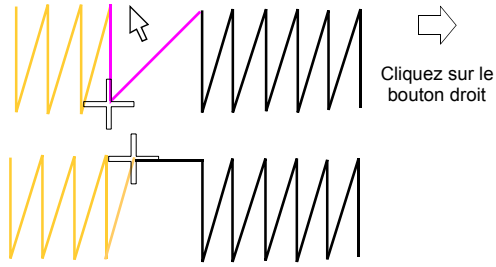
Vous pouvez insérer des points de broderie dans un objet, afin de remplir des jours. Les points insérés font partie intégrante de l'objet (ils ne constituent pas d'objets indépendants). Autant que faire se peut, éditez les propriétés d'objet plutôt que des points pris isolément. Par exemple, pour augmenter la densité de point, il est préférable de réduire l'espacement plutôt que d'insérer des points de broderie.

Marche à suivre pour insérer des points de broderie

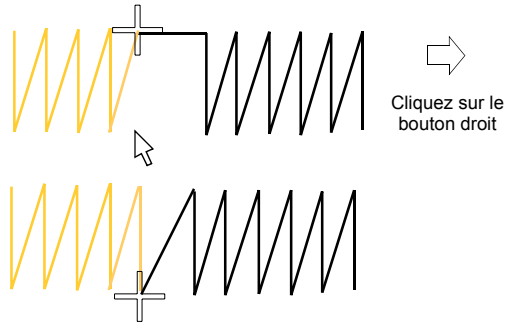
1 Dans *EasyEdit*, cliquez sur l'icone *Mode de point*.
2 Faites un zoom sur la zone à éditer.
3 Sélectionnez un point d'aiguille.



Le point de broderie change de couleur et l'indicateur de position d'aiguille se déplace sur le point de broderie sélectionné.
4 Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous voulez insérer le nouveau point de broderie et cliquez à droite.



5 Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous voulez insérer le point de broderie suivant et cliquez à droite.



6 Cliquez à droite autant de fois que nécessaire.

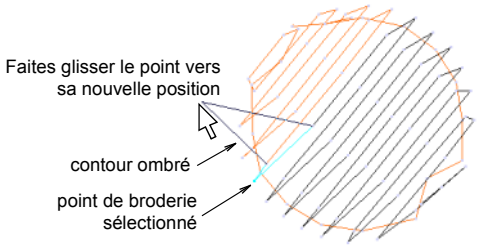
Déplacer des points de broderie

Utilisez Mode de point (barre d'outils Editer) pour sélectionner des points individuels à déplacer.

Dans EasyEdit, vous pouvez déplacer un point ou un groupe de points sélectionnés.

Marche à suivre pour déplacer des points de broderie

1 Dans EasyEdit, cliquez sur l'icone *Mode de point*.
2 Sélectionnez des points de broderie et faites les glisser vers une nouvelle position.
Le contour ombré des points indique la nouvelle position.
3 Pressez la touche **Entrée**.



Fractionner des blocs de points

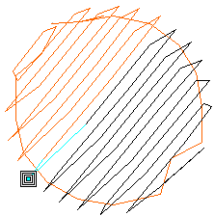
Utilisez Fractionner bloc (barre d'outils Editer) pour fractionner le dessin à un point d'aiguille sélectionné.

Vous pouvez fractionner un bloc de points de grande taille en fragments pour le repositionner, le transformer ou le redimensionner à l'intérieur du dessin, ou pour le supprimer complètement.

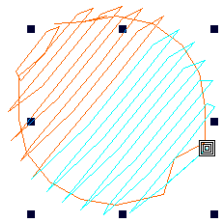
Marche à suivre pour fractionner un bloc de points

1 Dans *EasyEdit*, cliquez sur l'icone *Mode de point*.
2 Cliquez sur le point d'aiguille où vous voulez fractionner le bloc de points.

Suggestion Vous pouvez utiliser les outils de parcours pour vous rendre sur le point d'aiguille requis.


En mode de point, sélectionnez le point d'aiguille où vous voulez fractionner le bloc de points

3 Cliquez sur l'icone *Fractionner bloc*.
Ceci fractionne le dessin au point d'aiguille sélectionné, les points de broderie venant avant et après dans la séquence de broderie étant fractionné en deux blocs distincts.


Fractionné en deux blocs

Supprimer des points de broderie

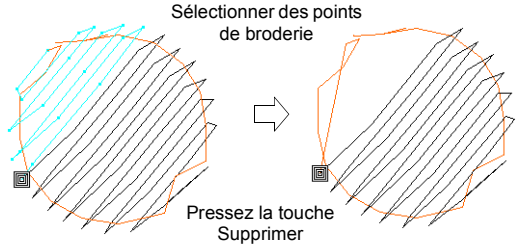
Utilisez Mode de point (barre d'outils Editer) pour sélectionner des points individuels à supprimer.

Vous pouvez supprimer un point ou un groupe de points sélectionnés.

Attention Si, quelle qu'en soit la raison, les points de broderie d'un objet sont régénérés, toutes les modifications faites aux points de broderie sont perdues. Autant que faire se peut, éditez les propriétés d'objet plutôt que des points pris isolément. Pour plus amples informations, voir *Ajuster l'espacement de point Satin* à la page 52, *Ajuster l'espacement de point Remplissage tissage* à la page 53 et *Ajuster l'espacement de Remplissage en relief* à la page 54.

Marche à suivre pour supprimer des points de broderie

1 Cliquez sur l'icone *Edition de point*.
2 Sélectionnez un ou plusieurs points de broderie.
3 Pressez la touche **Supprimer**.



Changer la longueur de point

Utilisez Changer longueur de point (barre d'outils Editer) pour changer la longueur maximale de point dans le bloc de points sélectionné.

Dans EasyEdit, vous pouvez réduire la longueur maximale de point pour un bloc de points contenant des points de ligne de passage ou de ligne de passage triple. En reduisant la longueur maximale de point, vous remplacez les longs points du bloc de points par plusieurs points plus petits.

Note Cette fonctionnalité est effective si la longueur maximale de point est dépassée. Agmenter la longueur maximale de point n'a aucun effet.

Parce que les valeurs sont si petites, les longueurs de points sont toujours exprimées en millimètres. La longueur de point maximum que vous puissiez sélectionnez est 12.7mm. Le minimum est 1.0mm.

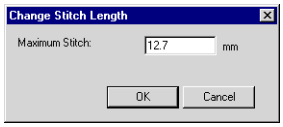
Marche à suivre pour changer la longueur de point

1 Sélectionnez le bloc de points pour lequel vous voulez modifier la longueur de point.

Note Vous pouvez modifier la longueur maximale de point pour un bloc de points contenant des points de ligne de passage ou de ligne de passage triple.

2 Cliquez sur l'outil *Changer longueur de point* de la barre d'outils Editer.

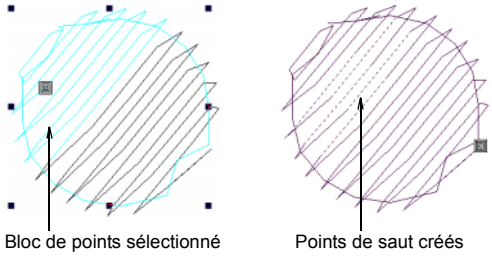
Le dialogue *Changer longueur de point* s'ouvre.



3 Dans le champ Point maximal, entrez la longueur maximale de point en millimètres.

4 Cliquez sur **OK**.

Les points de broderie du bloc qui excèdent la longueur maximale de point sont fractionnés en points de saut plus petits.

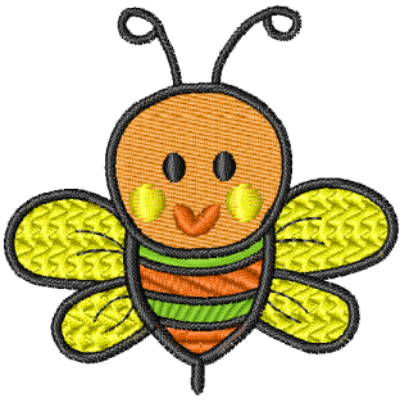


Partie V

NUMERISATION AVANCEE

Chapitre 18

DÉTAILS D'OBJET ET MODÈLES



Les détails des objets de broderie contiennent les caractéristiques générales telles que la taille et la position, ainsi que des caractéristiques spécifiques à la broderie telles que le type de point et la densité. Les différents paramètres de broderie déterminent la manière dont les points sont régénérés quand vous refaçonnez, transformez ou changer les dimensions d'un objet.

Quand vous créez un objet de broderie, vous pouvez accepter les paramètres par défaut pour une méthode d'entrée donnée ou en appliquer de nouveaux. Les paramètres par défaut sont stockés dans le fichier modèle pour dessins de broderie.

Cette section explique comment changer les détails des objets dans votre dessin de broderie, et comment appliquer, créer et maintenir les modèles dans DIGITIZER 10000.

Appliquer et gérer les détails d'objet

DIGITIZER 10000 est pourvu de trois ensembles de détails d'objet — *par défaut*, *courant* et *existant*.

Note Certains détails d'objet peuvent être modifiés sur écran ; par exemple, vous pouvez changer les détails de taille en modifiant les dimensions de l'objet à l'aide des poignées de sélection. D'autres détails, tels que l'espacement ou la longueur des points, sont modifiés dans le dialogue *Détails d'objet*.

Détails d'objet définis par défaut

Les détail d'objet *par défaut* sont les détails stockés dans un modèle de dessin ; ils deviennent les paramètres de démarrage utilisés lors de la création d'un nouveau dessin fondé sur ce modèle.

Détails d'objet courants

Les détails d'objet *courants* sont les paramètres utilisés pour créer de nouveaux objets. A moins que vous ne les changiez, ces paramètres sont les mêmes que ceux du modèle. En règle générale, on les modifie pour gagner du temps lors de la numérisation. Par exemple, vous pouvez prédéfinir le paramètre de point *Remplissage satin* pour utiliser une densité particulière pour tous les nouveaux objets *Satin* que vous créez.

Note Ce changement affecte les nouveaux objets d'un dessin, et non le modèle. Pour appliquer les changements à tous les nouveaux dessins fondés sur le modèle courant, vous devez changez les détails *par défaut* — et non les détails *courants*.

Détails des objet existants

Les détails des objets *existants* sont les paramètres stockés avec chaque objet du dessin. Vous pouvez transformer les détails d'un objet sélectionné en de nouveaux détails courants ou de nouveaux paramètres par défaut. Vous pouvez également appliquer les détails *courants* à des objets existants.

Définir les détails d'objet courants

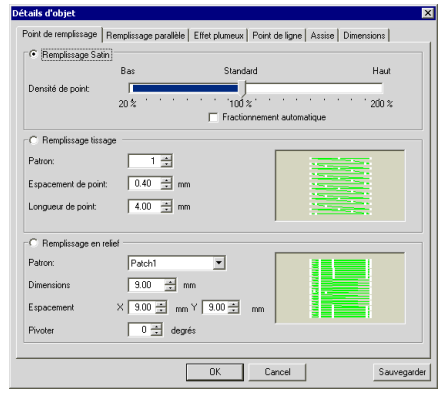
Utilisez Détails d'objet (menu Point de broderie) pour définir les détails du dessin courant.

Quand vous changez les détails d'objet *courants*, les nouveaux paramètres sont automatiquement appliqués à tout nouvel objet créé dans le dessin courant. Vous pouvez également appliquer les détails *courants* à des objets existants. Avant de commencer, vous pouvez ajuster les détails d'objet courants.

Marche à suivre pour pour définir les détails d'objet courants

1 Assurez-vous qu'aucun objet n'est sélectionné.

2 Cliquez sur l'*icone Détails d'objet*.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*



Des onglets s'affichent en haut du dialogue *Détails d'objet*. Ces onglets permettent d'accéder à tous les paramètres de détails d'objet possibles.

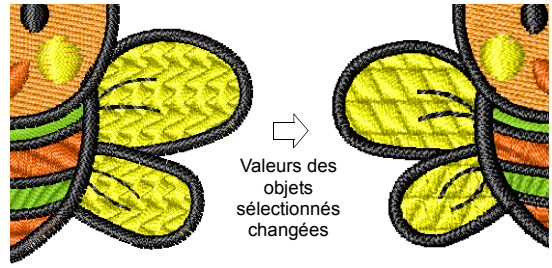
3 Cliquez sur un onglet pour afficher les paramètres courants correspondants et effectuer les changements désirés.

4 Cliquez sur **OK**.

Modifier les détails d'objets sélectionnés

Vous pouvez changer les détails d'un ou de plusieurs objets sélectionnés. Si vous sélectionnez plus d'un objet, le dialogue *Détails d'objet* n'affichera que des onglets renfermant les paramètres communs à *tous* les objets sélectionnés. Par exemple, si vous sélectionnez un objet de *Remplissage parallèle* et un objet de *Bordure*, ni l'onglet *Remplissage parallèle* ni l'onglet *Bordure* n'apparaîtront car ces paramètres ne s'appliquent à *aucun* de ces objets.

Si des objets sélectionnés ont des valeurs courantes différentes pour le même paramètre, le champ concerné sera vide. Si vous entrez une nouvelle valeur, elle s'appliquera aux deux objets.



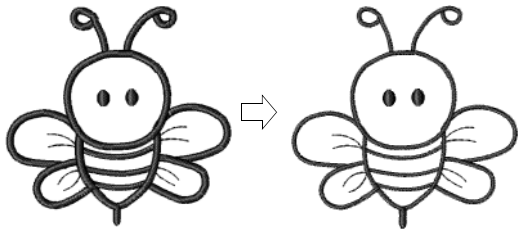
Note Le fait de changer les détails d'objets existants n'affecte *pas* les paramètres courants ou par défaut, ou les détails de tout autre objet *non* sélectionné.

Marche à suivre pour changer les détails d'objets sélectionnés

1 Sélectionnez l'objet dont vous voulez changer les détails.
2 Cliquez deux fois pour ouvrir le dialogue *Détails d'objet*.
3 Sélectionnez l'onglet désiré et changez les paramètres requis.
4 Cliquez sur **OK**.

Changer les détails d'objet par défaut

Vous pouvez changer les détails d'objet par défaut à tout moment en enregistrant les détails de l'objet sur lequel vous êtes en train de travailler dans le modèle courant. Seuls les paramètres de cet objet sont enregistrés. Les autres détails conservent leurs paramètres courants. Par exemple, si vous faites des détails d'un objet de *Bordure* sélectionné les paramètres par défaut, les paramètres par défaut de *Remplissage parallèle* ne changeront pas.

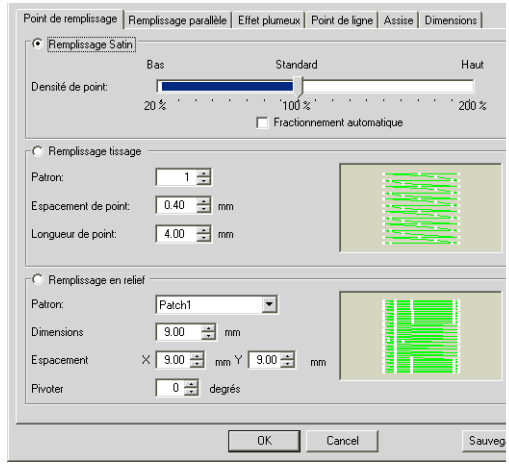


largeur par défaut Ligne Satin — nouvelle largeur Ligne Satin

Note Le changement affectera tous les nouveaux dessins créés au moyen de ce modèle. Pour n'appliquer ces changements qu'au dessin sur lequel vous travaillez, changez les détails *courants* — et non pas les détails *par défaut*.

Marche à suivre pour changer les détails d'objet par défaut

1 Sélectionnez le ou les objets sur lequels vous voulez baser les paramètres par défaut.
2 Cliquez deux fois pour ouvrir le dialogue *Détails d'objet*.

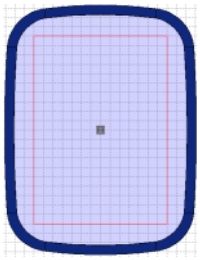


3 Sélectionnez l'onglet désiré et changez les paramètres requis.
4 Cliquez sur **Enregistrer**.
Les détail d'objet sont enregistrés sous le modèle courant et seront appliqués à tout nouvel objet de dessin fondé sur ce modèle.

Note Vous pouvez également créer un nouveau modèle en utilisant des détails d'objet modifiés comme paramètres par défaut. Voir *Utiliser les modèles de dessins de broderie* à la page 108 pour les détails.

Gérer les modèles de dessins de broderie

Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des paramètres définis par défaut. Utilisez ces fichiers modèles pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les détails courants à chaque fois. Par exemple, un modèle peut contenir des objets standards et un spécimen de lettrage. Il peut tout simplement contenir des paramètres de point, une taille et une police de lettrage, et un ensemble de couleurs comme détails courants. Ou alors, il peut contenir des paramètres spéciaux, régissant la densité, la compensation d'étirement ou l'assise, pour convenir à différents tissus.



Le cadre et et la couleur d'arrière-plan les plus fréquemment utilisés peuvent être enregistrés dans le modèle

Le modèle NORMAL

Le modèle NORMAL est le modèle par défaut fourni avec DIGITIZER 10000. Il contient les détails d'objet courants.

Créer des modèles de dessin de broderie

Vous créez vos modèles à partir de dessins contenant les objets et détails d'objet requis. Enregistrez le dessin, ou certains de ses éléments, sous forme de modèle. Les fichiers modèles ont la même apparence que les fichiers dessins, à la différence qu'ils portent l'extension de fichier *JMT*.

Note Il est impossible d'écraser le contenu des modèles par accident. Chaque fois que vous créez un dessin à partir d'un modèle, DIGITIZER 10000 ouvre une copie. Quand vous enregistrez le dessin la première fois, le dialogue *Enregistrer sous* s'ouvre pour vous permettre d'enregistrer le modèle sous un autre nom.

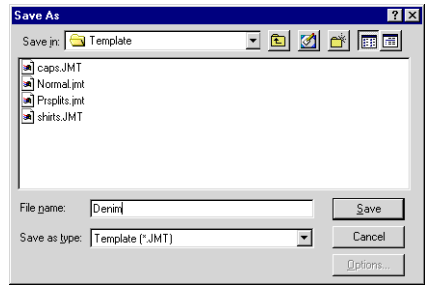
Marche à suivre pour créer un modèle de dessin de broderie

1. Démarrez un nouveau dessin ou ouvrez un dessin existant.
2. Le cas échéant, ajustez les détails d'objet et les effets.
3. Ajoutez les objets et le lettrage que vous voulez voir apparaître dans le modèle.

Lettrage ajouté au modèle à afficher avec tous les dessins

Suggestion Vous pouvez n'entrer que des lignes de base de lettrage, mais il est conseillé d'inclure un échantillon de texte. Vous pouvez surimprimer le texte échantillon quand vous utilisez le modèle.

4. Sélectionnez *Fichier* > *Enregistrer sous*.
   Le dialogue *Enregistrer sous* s'ouvre.



5. Sélectionnez *Modèles de dessins (JMT)* sur la liste déroulante *Enregistrer sous type*.
   DIGITIZER 10000 ouvre automatiquement le dossier modèle de DIGITIZER 10000. Les modèles de dessins de broderie doivent être enregistrés ici, sinon ils n'apparaîtront pas dans la liste des modèles quand vous commencerez un nouveau dessin.
6. Entrez un nom pour le modèle dans le champ *Nom de fichier*.
7. Cliquez sur **Enregistrer**.

Dessin 1

Dessin 2

Utiliser les modèles de dessins de broderie

Quand vous commencez un nouveau dessin à partir du menu *Fichier*, une liste des modèles disponibles apparaît dans le dialogue *Nouveau*. Voir *Créer des nouveaux dessins à l'aide de modèles personnalisés* à la page 24 pour les détails.

Note La liste des modèles n'apparaît que lorsque vous commencez un dessin à partir du menu *Fichier*. Si vous sélectionnez l'outil *Nouveau*, le modèle NORMAL est appliqué par défaut.

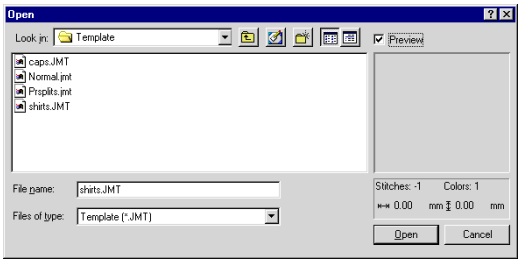
Modifier les modèles de dessins de broderie

Vous pouvez modifier un fichier modèle de la même façon qu'un fichier dessin normal.

Note Les changements introduits ne s'appliqueront que lors des futures utilisations du modèle en question. Les dessins existants fondés sur le modèle concerné ne sont pas affectés.

Marche à suivre pour modifier des modèles de dessins de broderie

1 Sélectionnez *Fichier* > *Ouvrir*.
Le dialogue *Ouvrir* s'ouvre.



2 Navigez jusqu'au dossier modèle de DIGITIZER 10000, puis sélectionnez *Modèles (JMT)* sur la liste déroulante *Type de fichiers*.
Les fichiers modèles disponibles sont affichés.
3 Sélectionnez le modèle à modifier et cliquez sur **Ouvrir**.
4 Modifiez les détails d'objet, les styles et autres paramètres désirés.
5 Sélectionnez *Fichier* > *Enregistrer sous*.
Le dialogue *Enregistrer sous* s'ouvre.
6 Sur la liste déroulante *Enregistrer sous type*, sélectionnez *Modèles (JMT)* et cliquez sur **Enregistrer**.

Suggestion Pour créer un nouveau modèle fondé sur le modèle modifié, tapez un nouveau nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

7 Cliquez sur **Oui** pour confirmer.
Le modèle modifié est prêt à l'emploi.

Enregistrer les détails courants dans un fichier modèle

Vous pouvez facilement enregistrer les détails d'objet courants dans le fichier modèle courant. Voir aussi *Appliquer et gérer les détails d'objet* à la page 105.

Marche à suivre pour enregistrer les détails courants dans un fichier modèle

1 Accédez au dialogue *Détails d'objet*.
- Pour utiliser les détails d'objet *courants*, désélectionnez tous les objets puis cliquez sur l'icone *Détails d'objet*.
- Pour utiliser les détails pour un objet particulier, sélectionnez l'objet, puis cliquez deux fois dessus.

2 Le cas échéant, changez les paramètres de propriétés d'objet.
3 Cliquez sur **Enregistrer**.
Un message de confirmation apparaît.

Note Seules les détails d'objet *courants* — et non les objets ou autres paramètres de dessin — sont enregistrés dans le modèle.

4 Cliquez sur **OK** actualiser le modèle.
5 Cliquez sur **OK** pour retourner à la fenêtre dessin.
Les nouveaux paramètres sont enregistrés dans le modèle à partir duquel le dessin a été créé et sont maintenant prêts à être utilisés.

Supprimer des modèles de dessins de broderie

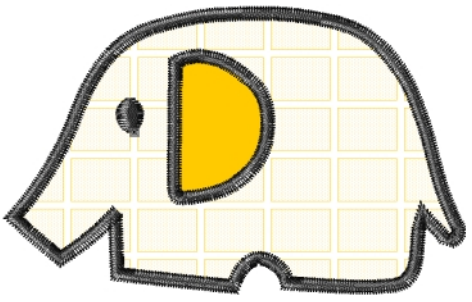
Supprimez les fichiers modèles de la même façon que les autres fichiers Windows, en utilisant Explorateur Windows. Les fichiers modèles se trouvent dans le dossier modèle de DIGITIZER 10000.

Chapitre 19

TECHNIQUES DE NUMÉRISATION AVANCÉES

DIGITIZER 10000 offre des fonctionnalités de numérisation spécialisées pour rehauser la qualité de votre broderie.

Cette section décrit commer découper des jours dans des objets, numériser des objets d'appliqué, appliquer Bord plumeux aux objets de broderie, et comment ajuster leurs paramètres pour obtenir les résultats désirés.



Découper des jours dans des objets

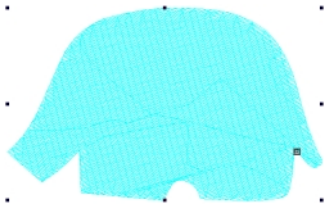
Utilisez Découper jour (barre d'outils Editer) pour découper des jours dans des objets sélectionnés.

Quand un objet en chevauche un autre, deux couches de points de broderie seront appliquées sur une même surface. La fonctionnalité *Découper jours* vous permet de conserver les formes en retirant un des groupes de points de broderie.

Note Découper jour ne peut être utilisé avec les objets de *Remplissage parallèle Circle* ou *Remplissage angle tournant*.

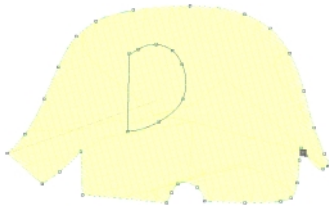
Marche à suivre pour découper des jours dans des objets

1 Sélectionnez l'objet de *Remplissage parallèle* dans lequel vous voulez découper un jour.



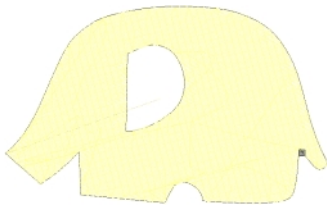
Sélectionner dans lequel vous voulez découper un jour

2 Cliquez sur l'icone *Découper jour*.
3 Numérisez la forme que vous voulez découper.



Numérisez la forme que vous voulez découper

4 Pressez la touche **Entrée**.
5 Pressez de nouveau la touche **Entrée** pour retirer les points de broderie de la surface numérisée.



La forme est découpée

Numériser les appliqués

Créez automatiquement toute la broderie dont vous avez besoin pour les appliqués en utilisant la méthode de numérisation A*ppliqué*. Jusqu'à trois couches de points de broderie — ligne directrice, bâtissage et recouvrement — sont générées pour l'objet d'appliqué, selon les valeurs courantes d'*Appliqué*.

La ligne directrice est une couche de points de passage délimitant le contour d'un objet d'appliqué. C'est la première couche d'appliqué brodée, et elle est utilisée pour positionner les formes d'appliqué sur le tissu d'arrière-plan.

Le bâtissage est utilisé pour fixer les formes d'appliqué sur un tissu d'arrière-plan avant d'y appliquer la broderie de recouvrement.

Lorsque vous brodez des objets d'appliqué, une position de « retrait du cadre » est automatiquement paramétrée. Ceci éloigne le cadre de l'aiguille pour faciliter le placement et le découpage des formes d'appliqué. Les paramètres de retrait du cadre déterminent la distance et la direction des déplacements du cadre.

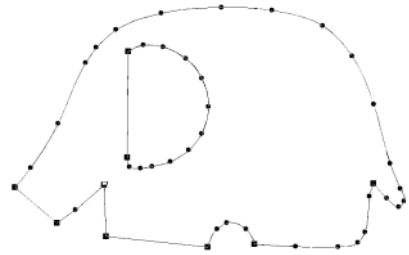
Créer des objets appliqués

Use Appliqué (barre d'outils Numériser) pour numériser des objets d'appliqué.

Utilisez *Appliqué automatique* pour produire la broderie désirée pour les objets d'appliqué. Les objets d'appliqué sont numérisés de la même façon que les objets de *Remplissage parallèle* et peuvent être pourvus de limites multiples.

Marche à suivre por créer des objets d'appliqué

1 Cliquez sur l'icone *Appliqué*.
2 Numérisez les limites de la forme d'appliqué en marquant des points de référence le long du contour.
- Cliquez pour créer un angle.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris pour créer une courbe.



Suggestion Conformez-vous aux messages d'invite da la *Ligne d'état* pour vous aider à numériser. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez la numérisation.

3 Pressez la touche **Entrée** pour fermer la forme.
4 Cliquez sur le contour pour définir les points d'entrée et de sortie ou pressez la touche **Entrée** pour accepter les paramètres par défaut.
5 Pressez la touche **Entrée**.

Suggestion Lorsque vous faites broder un objet d'appliqué, la machine s'arrête entre chaque couche. Avant de commencer, posez le tissu sur le dessin et démarrez la machine. Une fois la ligne directrice brodée, coupez le tissu d'appliqué qui dépasse et redémarrez la machine pour les points de bâti et les points de recouvrement.

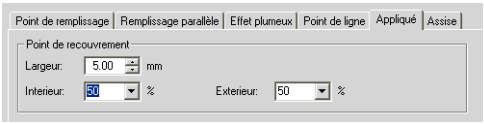
Ajuster les paramètres de point de recouvrement

Le point de recouvrement est la bordure *Satin* autour de la forme d'appliqué. Vous pouvez changer la largeur du point de recouvrement, et décaler ce dernier vers l'intérieur ou l'extérieur du contour numérisé.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de point de recouvrement

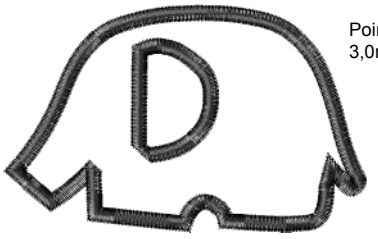
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet d'appliqué.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

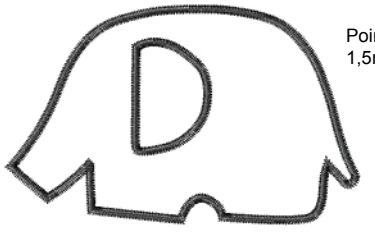
2 Sélectionnez l'onglet *Appliqué*.



3 Entrez la largeur de point de recouvrement et la valeur de décalage.
- *Largeur* : entrez la largeur de la colonne *Appliqué*.
- *Intérieur* : la quantité de décalage à l'intérieur de la limite.
- *Extérieur* : la quantité de décalage à partir du bord de la limite.

4 Cliquez sur **OK**.


Point Satin : 3,0mm de large


Point Satin : 1,5mm de large

Créer des bords plumeux

Utilisez *Bord plumeux* pour créer des bord irréguliers, créer des effets d'ombrage ou imiter d'autres textures pelucheuses dans votre dessin.

Appliquer Bord plumeux

Cliquez sur Bord plumeux (barre d'outils Editer) pour appliquer l'effet aux objets nouveaux ou sélectionnés.

Appliquez *Bord plumeux* pour créer un bord irrégulier le long d'un ou de plusieurs côtés d'un objet. *Bord plumeux* est appliqué avec les paramètres courants de *Bord plumeux* dans le dialogue *Détails d'objet*. Vous pouvez modifier ces paramètres avant ou après l'application de l'effet. Voir *Ajuster les paramètres de Bord plumeux* à la page 112 pour les détails.

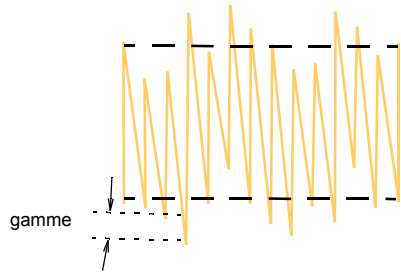
Marche à suivre pour appliquer Bord plumeux

- Cliquez sur l'*icone Bord plumeux*.
L'effet est appliqué aux objets nouveaux ou sélectionnés, selon les paramètres courants de *Bord plumeux*.

Ajuster les paramètres de Bord plumeux

Cliquez à droite sur Bord plumeux (barre d'outils Editer) pour ajuster les paramètres de Bord plumeux.

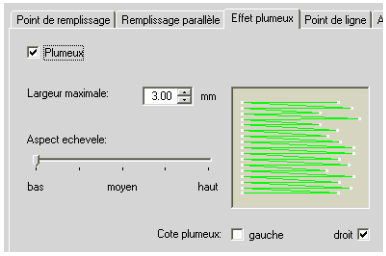
Ajustez les paramètres de *Bord plumeux* pour changer la quantité d'effet plumeux, le côté de l'objet sur lequel l'effet est appliqué et la marge dans laquelle l'objet doit se situé.



Marche à suivre pour ajuster les paramètres de Bord plumeux

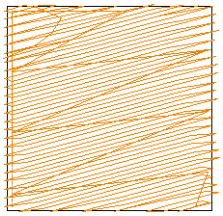
1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

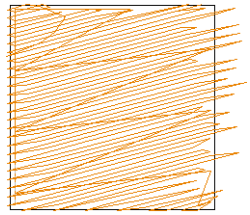
2 Sélectionnez l'onglet *Effet plumeux*.



3 Sélectionnez la case à cocher *Plumeux*.

4 Entrez une *largeur maximale* pour l'effet plumeux, qui représentera la marge dans laquelle l'objet se situera.

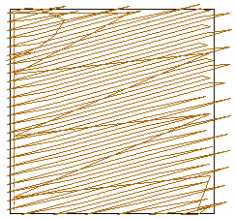

Largeur max. : 0,5mm


Largeur max. : 3,0mm

5 Utilisez le curseur *Aspect échevelé* pour indiquer la texture requise :

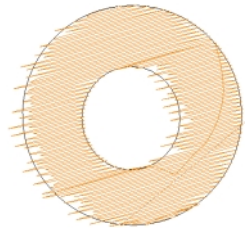
- à gauche pour une texture régulière
- à droite pour une texture irrégulière.

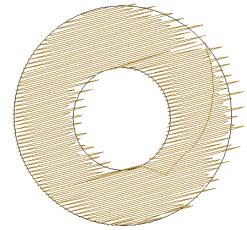
Aspect échevelé : faible
moins de variations dans la longueur des points

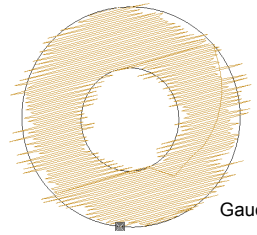

Aspect échevelé : élevé
plus de variations dans la longueur des points

6 Cochez la case *Côté plumeux* requise : gauche, droite ou les deux.

7 Cliquez sur **OK**.


Gauche


Droite

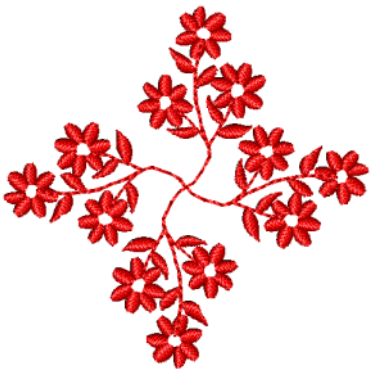

Gauche et droite

Chapitre 20

ESTAMPILLES DE GALERIE DE BRODERIE

Les estampilles de sont des éléments de dessin prédéfinis, tels que des coeurs, des feuilles ou des patrons de bordure, qui peuvent être rapidement insérés dans un dessin. En général, les estampilles sont composées d'un ou de plusieurs objets simples. Vous pouvez les utiliser seules ou les relier le long d'une ligne numérisée.

Cette section décrit comment insérer des estampiles à l'intérieur de votre dessin de broderie, et comment les ajuster pour obtenir les résultats désirés.



Sélectionner et insérer des estampilles

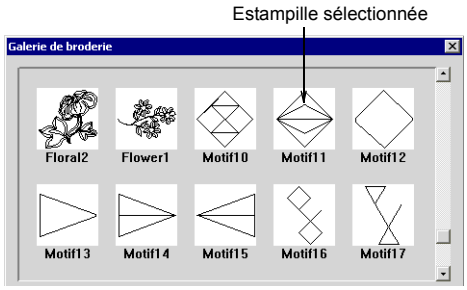
Utilisez Galerie de broderie (barre d'outils Numériser) pour insérer des patrons (estampilles) dans un dessin.

Ajoutez des estampilles à votre dessin en les sélectionnant dans le dialogue *Galerie de broderie*.

Note Si une estampilles est commposée de deux objets ou plus, ceux-ci seront automatiquement groupés lors de l'insertion.

Marche à suivre pour sélectionner et insérer des estampilles

1 Cliquez sur l'icone *Galerie de broderie*.
Le dialogue *Galerie de broderie* s'ouvre.

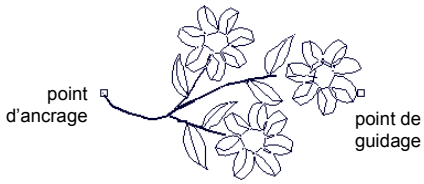


2 Sélectionnez une estampille.

3 Cliquez sur **OK**.

Le dialogue se ferme et l'estampille apparaît avec le point d'ancrage attaché au pointeur de la souris.

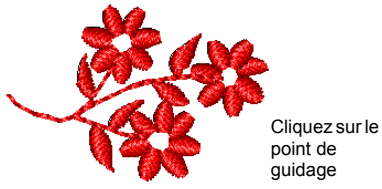
4 Placez le pointeur là où vous voulez insérer l'estampille et cliquez pour marquer le point d'ancrage.



5 Le pointeur de la souris se rend sur le *point de guidage*.

6 Déplacez le pointeur jusqu'à ce que l'estampille soit dans l'angle désiré, puis cliquez de nouveau pour obtenir le point de guidage.

7 Pressez la touche **Entrée**.

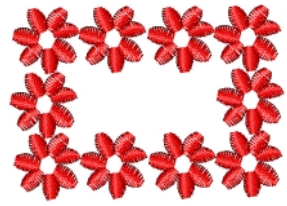


8 Répétez l'opération pour réinsérer l'estampille.

Vous pouvez faire pivoter les estampilles à mesure que vous les insérez. Voir *Faire pivoter, inverser et redimensionner des estampilles* à la page 115 pour les détails.

9 Pressez la touche **Echap** pour terminer.

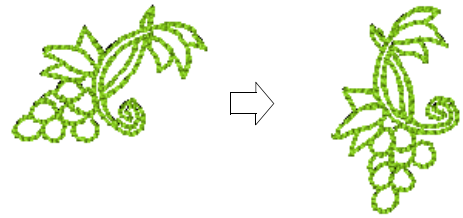
Note Chaque estampille est traitée comme un objet unique. Pour n'éditer qu'une partie de l'estampille, dissociez-la.



Estampille dissociée pour l'utiliser partiellement

Faire pivoter, inverser et redimensionner des estampilles

Vous pouvez faire pivoter, inverser ou redimensionner des estampilles au fur et à mesure que vous les ajoutez à votre dessin, en utilisant le clavier ou la souris. Vous pouvez également choisir de redimensionner, fare pivoter ou inverser les estampilles ultérieurement, comme vous le feriez de tout autre objet.



Marche à suivre pour faire pivoter, inverser ou redimensionner des estampilles

1 Sélectionnez une estampille à insérer.

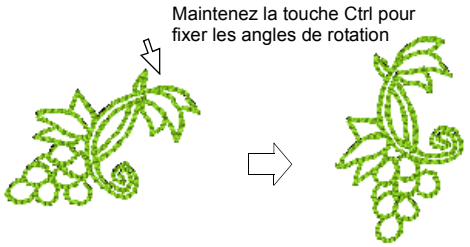
Voir *Sélectionner et insérer des estampilles* à la page 114 pour les détails.

2 Placez le pointeur là où vous voulez insérer l'estampille et cliquez pour marquer le point d'ancrage.

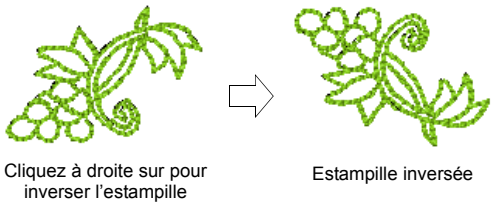
L'estampille s'attache au pointeur de la souris. Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur, l'estampille pivote autour du point d'ancrage que vous avez marqué.

3 Faites pivoter l'estampille avec la souris.

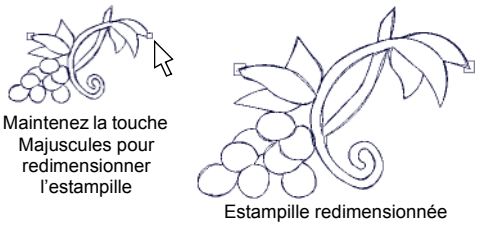
- Pour faire pivoter l'estampille, déplacez le pointeur de façon à obtenir l'angle de rotation désiré, puis cliquez de nouveau.


Maintenez la touche Ctrl pour fixer les angles de rotation
Faites glisser l'estampille pour la faire pivoter
Estampille pivotée

- Pour inverser l'estampille, cliquez à droite.



- Pour redimensionner l'estampille, pressez la touche **Majuscules**. Déplacez le pointeur jusqu'à ce que le contour de l'estampille atteigne la taille requise, puis cliquez de nouveau.



Suggestion Quand vous inversez ou redimensionnez, assurez-vous que l'estampille a l'angle de rotation requis avant de cliquer à gauche ou à droite.

4 Pressez la touche **Echap** pour terminer.

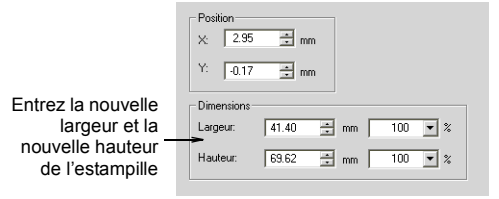
Redimensionner des estampilles pour leur donner des dimensions exactes

Il est possible de définir les dimensions exactes des estampiles à l'intérieur d'un remplissage.

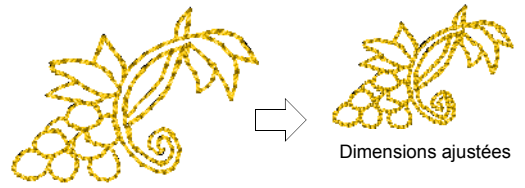
Marche à suivre pour définir les dimensions exactes des estampilles

1 Sélectionnez et cliquez deux fois sur l'objet d'estampille.
Le dialogue *Détails d'objet s'ouvre.*

2 Sélectionnez l'onglet *Dimensions*.


Position
X: 2.95 mm
Y: -0.17 mm
Dimensions
Largeur: 41.40 mm 100 %
Hauteur: 69.62 mm 100 %
Entrez la nouvelle largeur et la nouvelle hauteur de l'estampille

3 Dans le panneau *Dimensions*, entrez les nouvelles dimensions de l'estampille en mm ou en pourcentage de l'original.



4 Cliquez sur **OK**.

Partie VI

LETTRAGE DE BRODERIE

Chapitre 21

LETTRAGE - ÉLÉMENTS ESSENTIELS

Vous pouvez rapidement et aisément ajouter du lettrage aux dessins par le biais du dialogue *Détails de lettrage*. Le lettrage peut être éditer avec le dialogue. Vous pouvez formater les objets de lettrage de la même façon qu'avec un texteur, y compris les italiques. Des techniques interactives et des techniques numériques sont disponibles pour la mise à échelle et l'espacement du lettrage.

Cette section décrit comment ajouter et éditer du lettrage, changer les paramètres de formatage, et ajuster la taille et l'espacement du lettrage.

Ajouter un lettrage aux dessins de broderie

Vous pouvez ajouter un lettrage à un dessin en l'entrant dans le dialogue *Détails de lettrage*.

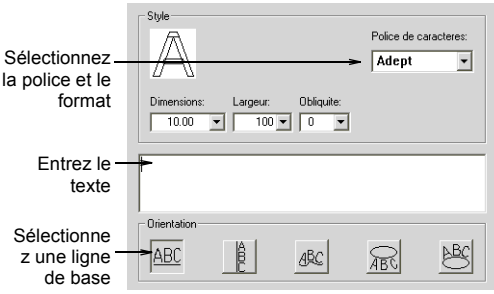
Créer un lettrage à l'aide du dialogue Lettrage

Cliquez sur Lettrage (barre d'outils Numériser) pour entrer un texte dans le dialogue et ajuster les paramètres du lettrage de broderie.

En utilisant le dialogue *Lettering Details*, vous pouvez spécifier le format du lettrage avant de l'ajouter au dessin. Ceci s'avère utile avec les dessins complexes.

Marche à suivre pour créer un lettrage à l'aide du dialogue Lettrage

1 Cliquez sur l'icone *Lettrage*.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.



2 Entrez le texte que vous voulez broder dans le panneau de saisie de texte.
Pour commencer une nouvelle ligne de lettrage, pressez sur la touche **Entrée**.

Suggestion Vous pouvez insérer un changement de couleur entre deux lettres en tapant le signe ^. Les lettres suivantes prennent la couleur par défaut suivante sur la palette.

3 Sélectionnez les paramètres de police, de formatage et de la ligne de base pour le lettrage.
Pour plus amples informations, voir *Sélectionner des polices de caractères* à la page 119 et *Sélectionner l'orientation d'un lettrage* à la page 126.

4 Cliquez sur **OK**.

5 Cliquez sur l'endroit où vous voulez placez le lettrage, ou marquez des points de référence pour la ligne de base que vous avez sélectionnée.
Voir *Changer l'orientation du lettrage* à la page 126 pour les détails.

6 Pressez la touche **Entrée**.

Note Les lettres se remplissent de points de broderie conformément aux paramètres couramment définis sous les onglets P*oint de remplissage* du dialogue *Détails de lettrage*. Vous pouvez changer ces paramètres à tout moment. Voir *Ajuster les paramètres de point de broderie d'un lettrage* à la page 131 pour les détails.

Sélectionner des polices de caractères

Cliquez sur Lettrage (barre d'outils Numériser) pour sélectionner une police pour les objets de broderie nouveaux ou sélectionnés.

DIGITIZER 10000 offre une gamme de police convenant à de nombreuses applications.

Marche à suivre pour sélectionner une police de caractères

1 Cliquez sur l'icone *Lettrage*.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.

2 Sélectionnez une police sur la liste *Police*.
Un caractère échantillon de l'alphabet choisi apparaît dans la fenêtre de prévisualisation. Pour des échantillons de la sélection complète des alphabets standards, voir *Alphabets standard* à la page 179.

Suggestion Tenez compte de la taille des lettres avant de changer d'alphabet. Certains alphabets rendent mieux en petite taille. D'autres peuvent être brodés en grande taille. Voir aussi *Redimensionner le lettrage par le biais de l'onglet Lettrage* à la page 121.

3 Cliquez sur **OK**.
L'alphabet de lettrage est défini.

Editer les objets de lettrage

Lorsque vous avez créé un objet de lettrage, vous pouvez le sélectionner et y apporter des modifications par le biais de l'onglet *Lettrage* du dialogue *Détails de lettrage*.

Marche à suivre pour éditer un lettrage à l'aide du dialogue Détails de lettrage

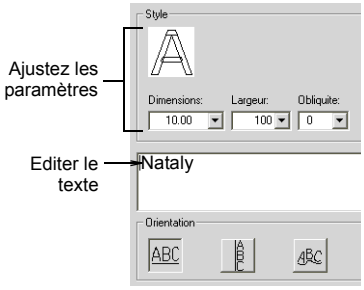
1 Utilisez l'une des techniques ci-dessous pour sélectionner des objets de lettrage.

- *Sélectionner un seul objet de lettrage* : Cliquez sur l'objet de lettrage avec le bouton gauche de la souris. L'objet change de couleur et 8 poignées de redimensionnement apparaissent autour de lui.

- *Sélectionner un groupe d'objets de lettrage* : Sélectionnez un objet de lettrage puis, en maintenant la touche **Ctrl**, cliquez sur les autres objets requis.
- *Sélectionner des objets de lettrage avec un cadre de contour* : Cliquez et faite glisser un cadre de contour autour de l'objet ou des objets de lettrage, puis relâcher le bouton de la souris.

2 Cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés.

L'onglet *Lettrage* du dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.



3 Le cas échéant, éditez le texte dans le panneau de saisie de texte.

4 Faites tout autre ajustement nécessaire. Voir *Sélectionner l'orientation d'un lettrage* à la page 126 pour les détails.

5 Si vous voulez enregistrer les paramètres dans le modèle, cliquez sur **Enregistrer**.

6 Cliquez sur **OK**.

Note Les lettres se remplissent de points de broderie conformément aux paramètres courammment définis sous les onglets P*oint de remplissage* du dialogue *Détails de lettrage*. Vous pouvez changer ces paramètres à tout moment. Voir *Ajuster les paramètres de point de broderie d'un lettrage* à la page 131 pour les détails.

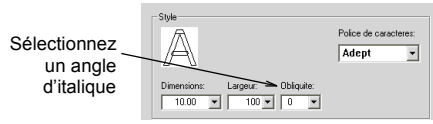
Faire un lettrage en italiques

Vous pouvez incliner les lettres vers la droite pour obtenir un effet italique. Entrez l'inclinaison requise en degrés dans le champ *Angle* de l'onglet *Lettrage*. L'angle par défaut est 0°. Pour incliner les lettres vers la gauche, voir *Transformer le lettrage avec Sélectionner* à la page 124

Marche à suivre pour pour faire un lettrage italique

1 Cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés.

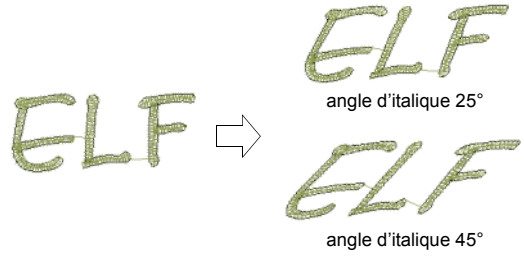
2 Le dialogue *Détails de Lettrage* s'ouvre.



3 Entrez un angle dans le champ *Italique*.

Le plus grand angle d'inclinaison est 45°. (0° signifie qu'il n'y a pas d'italiques.)

4 Cliquez sur **OK**.



Redimensionner le lettrage

Lorsque vous créez un lettrage, il peut s'avérer trop grand ou trop petit. Vous pouvez ajuster sa taille de trois façons :

- En redimensionnant à l'écran avec les outils *Sélectionner objet* ou *Refaçonner*.
- En ajustant les paramètres de taille et de hauteur sous l'onglet *Lettrage*.
- En ajustant les paramètres de largeur et de hauteur sous l'onglet *Dimensions*.

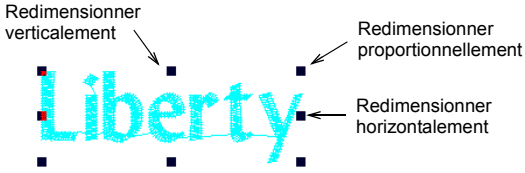
Redimensionner le lettrage avec Sélectionner

Utiliser Sélectionner (barre d'outils Editer) pour redimensionner des objets de lettrage à l'écran.

Vous pouvez redimensionner vos objets de lettrage verticalement, horizontalement et proportionnellement au moyen de l'outil *Sélectionner*.
Voir aussi *Transformer le lettrage avec Sélectionner* à la page 124.

Marche à suivre pour redimensionner le lettrage avec Sélectionner

1 Cliquez sur l'icone *Sélectionner* et sélectionnez l'objet de lettrage.



2 Cliquez et faites glisser l'un des points de contrôle carrés pour redimensionner l'objet horizontalement, verticalement ou proportionnellement.

Un contour ombragé indique la nouvelle taille de l'objet de lettrage à mesure que vous faites glisser le point de contrôle.

3 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Redimensionner le lettrage avec Refaçonner

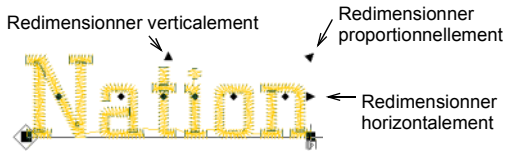
Utiliser Refaçonner (barre d'outils Editer) pour redimensionner des objets de lettrage à l'écran.

Vous pouvez redimensionner vos objets de lettrage verticalement, horizontalement et proportionnellement au moyen de l'outil *Refaçonner*.
Voir aussi *Faire pivoter le lettrage avec Refaçonner* à la page 125.

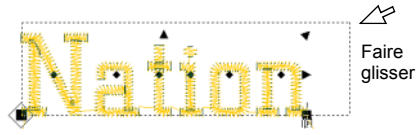
Marche à suivre pour redimensionner le lettrage avec Refaçonner

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.

2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.



3 Cliquez et faites glisser l'un des points de contrôle triangulaires foncés pour redimensionner l'objet horizontalement, verticalement ou proportionnellement.



Un cadre de contour indique la nouvelle taille de l'objet de lettrage à mesure que vous faites glisser le point de contrôle.

4 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Redimensionner le lettrage par le biais de l'onglet Lettrage

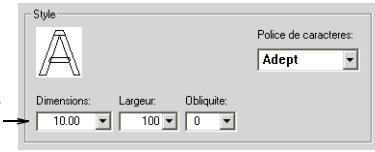
Utilisez Lettrage (barre d'outils Numériser) pour ajuster la hauteur et la largeur des lettres.

Vous pouvez redimensionner vos objets de lettrage verticalement, horizontalement ou proportionnellement par le biais de l'onglet *Lettrage* du dialogue *Détails de lettrage*.

Tip Changez l'apparence d'un alphabet en changeant la largeur des lettres par rapport à la hauteur. La valeur initiale de largeur est 100%.

Marche à suivre pour redimensionner le lettrage par le biais de l'onglet Lettrage

1 Cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.



Entrez la taille et la largeur des lettres

2 Entrez la taille de votre objet de lettrage dans le champ *Taille*.

Taille 5% Taille 10%

3 Entrez la largeur de votre objet de lettrage dans le champ *Largeur* en pourcentage de la hauteur.
- Augmentez le pourcentage pour les lettres larges — par ex. :140%.
- Réduisez le pourcentage pour les lettres étroites — par ex. : 70%.

4 Cliquez sur **OK**.

Largeur 100% Largeur 70%
Largeur 150%

Redimensionner le lettrage par le biais de l'onglet Dimensions

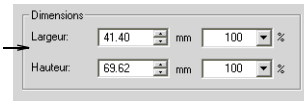
Vous pouvez redimensionner vos objets de lettrage verticalement, horizontalement ou proportionnellement par le biais de l'onglet *Dimensions* du dialogue *Détails de lettrage*.

Tip Changez l'apparence d'un alphabet en changeant la largeur des lettres par rapport à la hauteur. La valeur initiale de largeur est 100%.

Marche à suivre pour redimensionner le lettrage par le biais de l'onglet Dimensions

1 Cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.

Ajustez les paramètres de largeur et de hauteur



2 Ajustez les paramètres de largeur et de hauteur en valeur absolue (mm) ou en pourcentage des paramètres courants.

original Largeur 150%
Hauteur 150% Largeur et hauteur 150%

3 Cliquez sur **OK**.

Ajuster l'espacement des caractères

Les espacements de lettre et de ligne peuvent être déterminés avant ou après avoir créer les objets de lettrage et les avoir placés dans votre dessin. Vous pouvez éditer l'espacement en utilisant l'outil *Refaçonner*.

Ajuster l'espacement de toutes les lettres à l'écran

Cliquez sur Refaçonner (barre d'outils Editer) pour changer l'espacement des lettres.

L'espace entre les lettres est calculé automatiquement en pourcentage de la hauteur des lettres. Dans la plupart des cas, l'espacement par défaut est adéquat. Cependant, il vous faudra parfois changer l'espacement de toutes les lettres.

Marche à suivre pour ajuster l'espacement de toutes les lettres à l'écran

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner objet*.

Faites glisser le point de contrôle d'espacement des lettres

3 Faites glisser le point de contrôle d'espacement des lettres vers la gauche ou vers la droite pour ajuster l'espacement de toutes les lettres le long de la ligne de base.

4 Relâcher le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Esc**.

Ajuster l'espacement de lettres prises individuellement à l'écran

Utilisez Refaçonner objet (barre d'outils Editer) pour changer l'espacement de lettres prises individuellement.

L'espace entre les lettres est calculé automatiquement en pourcentage de la hauteur de lettre. Dans la plupart des cas, l'espacement par défaut est adéquat. Cependant, il arrive parfois que l'espace entre certaines lettres apparaisse trop grand ou trop petit, en fonction des lettres qui les entourent. Pour compenser cet effet visuel, vous pouvez rapprocher ou éloigner une ou plusieurs lettres sélectionnées le long de la ligne de base. Voir aussi *Transformer le lettrage avec Sélectionner* à la page 124.

Marche à suivre pour ajuster l'espacement de lettres prises individuellement à l'écran

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.
3 Cliquez sur le point de contrôle en losange au milieu de la lettre.

Cliquez sur sur le point de contrôle en losange et maintenez la touche Ctrl pendant que vous sélectionnez

Suggestion Pour sélectionner plusieurs lettres, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.

4 Faites glisser la ou les lettres le long de la ligne de base pour ajuster l'espacement.

5 Relâcher le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Esc**.

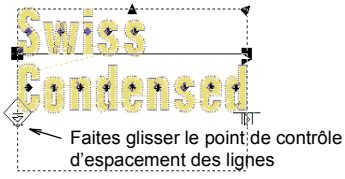
Ajuster l'espacement des lignes à l'écran

Utilisez Refaçonner (barre d'outils Editer) pour changer l'espacement des lignes.

Modifiez l'espace entre les lignes dans un lettrage composé de plusieurs lignes en utilisant l'outil *Refaçonner*.

Marche à suivre pour ajuster espacement des lignes à l'écran

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.
3 Faites glisser le point de contrôle d'espacement des lignes vers le haut ou vers le bas pour modifier l'espace entre les lignes.



4 Relâcher le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Esc**.

Chapitre 22

AJUSTER L'AGENCEMENT D'UN LETTRAGE

DIGITIZER 10000 vous donne un contrôle interactif sur de nombreux attributs touchant aux objets de lettrage. Vous pouvez apporter des modifications à l'ensemble d'un objet de lettrage ou à des caractères particuliers.

Vous pouvez donner une orientation verticale, horizontale ou courbée à vos objets de lettrage. Vous pouvez modifier le type d'orientation, sa longueur, son rayon, son angle, ainsi que sa position.

Cette section décrit comment ajuster les objets de lettrage ou des caractères particuliers, et comment appliquer et ajuster l'orientation du lettrage.

Transformer des objets de lettrage

Les outils *Sélectionner* et *Refaçonner*, en plus de modifier la taille des objets de lettrage, vous permettent de les incliner et de les faire pivoter. Voir aussi *Redimensionner le lettrage* à la page 120.

Transformer le lettrage avec Sélectionner

Utiliser Sélectionner (barre d'outils Editer) pour transformer des objets de lettrage à l'écran.

Vous pouvez transformer à l'écran des objets de lettrage en manipulant les points de contrôle à l'aide de l'outil *Sélectionner*. Voir aussi *Redimensionner le lettrage avec Sélectionner* à la page 121.

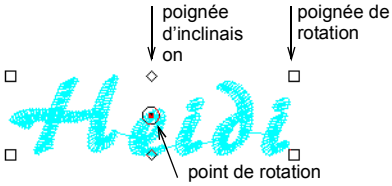
Marche à suivre pour transformer le lettrage avec Sélectionner

1 Cliquez sur l'icone *Sélectionner* et sélectionnez l'objet de lettrage.

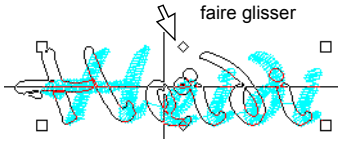
Les points de contrôle de redimensionnement apparaissent. Voir *Redimensionner le lettrage avec Sélectionner* à la page 121 pour les détails.

2 Cliquez à nouveau sur l'objet de lettrage.

Un autre groupe de points de contrôle apparaît. Ils permettent de faire pivoter et d'incliner l'objet de lettrage.

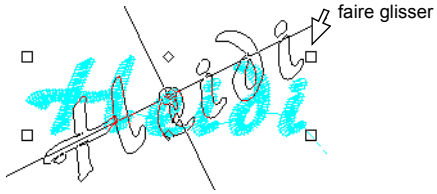


3 Cliquez-déplacez un des points de contrôle en losange pour incliner l'objet de lettrage horizontalement.



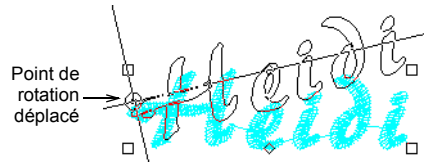
.

4 Cliquez-déplacez un des points de contrôle carrés pour faire pivoter l'objet de lettrage.



Un contour montre l'évolution du pivotement de l'objet de lettrage.

5 Vous pouvez aussi cliquer-déplacer le point de rotation lui-même.



6 Relâchez le bouton de la souris quand vous avez terminé.

Faire pivoter le lettrage avec Refaçonner

Utiliser Refaçonner (barre d'outils Editer) pour faire pivoter des objets de lettrage à l'écran.

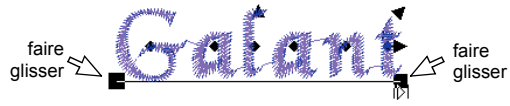
Vous pouvez faire pivoter à l'écran des objets de lettrage en manipulant les points de contrôle à l'aide de l'outil *Refaçonner*. Voir aussi *Redimensionner le lettrage avec Sélectionner* à la page 121.

Marche à suivre pour faire pivoter le lettrage avec Refaçonner

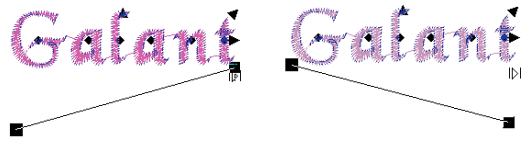
1 Sélectionnez l'objet de lettrage.

2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.

Des points de contrôle apparaissent autour de l'objet de lettrage.

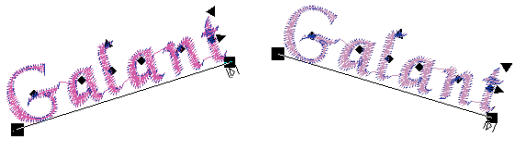


3 Cliquez-déplacez un des points de contrôle carrés de la ligne de base pour faire pivoter l'objet de lettrage.



Une ligne de base montre l'évolution de la position de l'objet de lettrage.

4 Relâchez le bouton de la souris quand vous avez terminé.



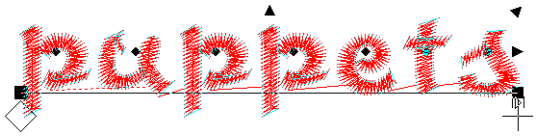
Refaçonner des caractères à l'écran

Utilisez Refaçonner (barre d'outils Editer) pour transformer à l'écran des lettres prises individuellement.

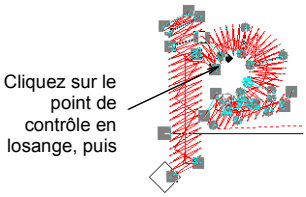
Vous pouvez créer des effets de lettrage spéciaux en refaçonnant les contours d'une lettre à l'aide de l'outil *Refaçonner*.

Marche à suivre pour refaçonner des lettres à l'écran

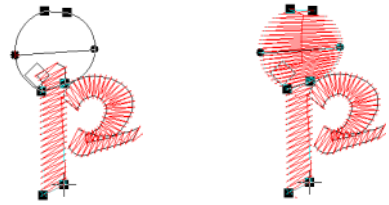
1. Sélectionnez l'objet de lettrage.
2. Cliquez sur l'icone *Refaçonner*.
   Des points de contrôle apparaissent autour de l'objet de lettrage.



3. Cliquez sur le point de contrôle en losange au centre de la lettre, puis cliquez sur le contour de cette lettre.
   Des points de contrôle supplémentaires apparaissent sur le contour.



4. Vous pouvez alors refaçonner le caractère en faisant glisser les points de contrôle. Voir *Refaçonner des objets* à la page 94 pour les détails.



5. Pressez la touche **Echap** ou cliquez en dehors de l'objet pour terminer l'opération.

Changer l'orientation du lettrage

L'orientation détermine la forme des objets de lettrage à l'intérieur d'un dessin de broderie. Vous pouvez placer le lettrage sur une ligne horizontale, verticale, en cercle ou en arc, ou numériser votre propre ligne de base. Des points de référence différents sont nécessaires et leur nombre dépend l'orientation utilisée. Les dimensions, espacement et inclinaison des lignes de base sont déterminés par défaut. DIGITIZER 10000 vous donne un contrôle interactif sur de nombreux paramètres de ligne de base. Des techniques ont été développées, qui permettent de modifier le type de ligne de base, sa longueur, son rayon, son inclinaison et sa position.

Sélectionner l'orientation d'un lettrage

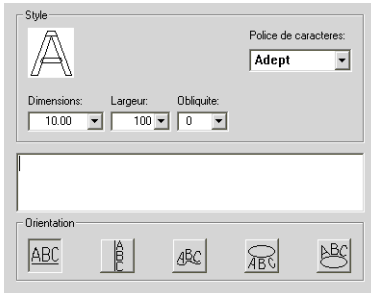
Cliquez sur Lettrage (barre d'outils Numériser) pour sélectionner l'orientation et ajuster les paramètres de ligne de base.

Vous pouvez sélectionner différentes orientations dans le dialogue *Détails de lettrage*. Vous pouvez également ajuster les paramètres de ligne de base. Vous pouvez appliquer une orientation à des objets nouveaux ou sélectionnés.

Tip Pour reproduire une ligne de base, vous pouvez la copier dans votre dessin ou en dupliquer les paramètres.

Marche à suivre pour sélectionner l'orientation d'un lettrage

1 Cliquez deux fois sur un objet de lettrage sélectionné.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.
2 Dans le panneau *Orientation*, cliquez sur un icone d'orientation.



Le choix de l'orientation dépend de l'effet recherché. Vous devez numériser des points de référence différents en fonction du type sélectionné. Les options comprennent :

- Horizontal : Voir *Créer des orientations horizontales* à la page 127 pour les détails.
- Vertical : Voir *Créer des orientations verticales* à la page 127 pour les détails.
- Ligne libre : Voir *Créer des orientations circulaires* à la page 127 pour les détails.
- Cercle au-dessous : Voir *Créer des orientations circulaires* à la page 127 pour les détails.
- Cercle au-dessus : Voir *Créer des orientations circulaires* à la page 127 pour les détails.

3 Cliquez sur **OK**.

Créer des orientations horizontales

Orientation horizontale n'a pas de longueur fixe ou prédéterminée ; la ligne de base s'allonge à mesure que vous ajoutez des lettres.

Marche à suivre pour créer une orientation horizontale

1 Dans le dialogue *Détails de lettrage*, cliquez sur l'icone d'orientation *Horizontal*.
2 Entrez votre texte dans la boîte de saisie de texte.
3 Cliquez sur **OK**.
4 A l'écran, marquez le point de démarrage de la ligne de base.

Créer des orientations verticales

Orientation verticale n'a pas de longueur fixe ou prédéterminée ; la ligne de base s'allonge à mesure que vous ajoutez des lettres. L'espacement des lignes est calculé horizontalement et celui des caractères, verticalement. Par défaut, les caractères sont centrés selon un axe vertical. Les nouvelles lignes viennent se placer, par défaut, de droite à gauche (sens d'écriture verticale de plusieurs langues asiatiques).

Orientation verticale est très efficace pour la broderie sur manche, pour obtenir un effet décoratif, ou pour un texte dans certaines langues asiatiques.

Tip Pour un lettrage vertical dans une langue occidentale, il est préférable d'utiliser des majuscules, du fait que les queues de certaines lettres de bas de casse ne sont pas prises en compte pour l'espacement des lettres. Voir *Ajuster l'espacement de lettres prises individuellement à l'écran* à la page 123 pour les détails.

Marche à suivre pour créer une orientation verticale

1 Dans le dialogue *Détails de lettrage*, cliquez sur l'icone d'orientation *Vertical*.
2 Entrez votre texte dans la boîte de saisie de texte.
3 Cliquez sur **OK**.
4 A l'écran, marquez le point de démarrage de la ligne de base.

Créer des orientations circulaires

Utilisez l'orientation *Cercle au-dessus* ou l'orientation *Cercle au-dessous* pour placer des lettres sur touta la circonférence d'un cercle.

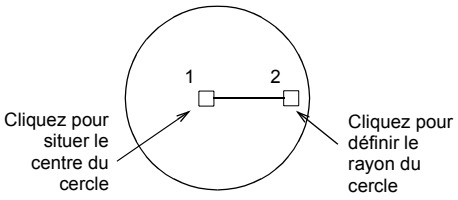
Cercle au-dessus

Cercle au-dessous

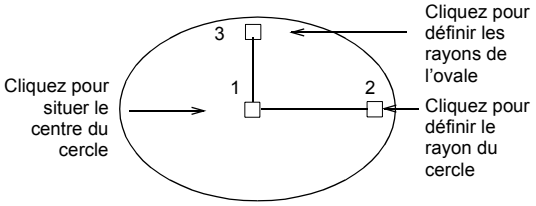
Pour un cercle, vous devez marquer deux points de référence, trois pour un ovale. La position du deuxième point de référence détermine le point de justification du texte qui sera réparti de part et d'autre.

Marche à suivre pour créer une orientation circulaire

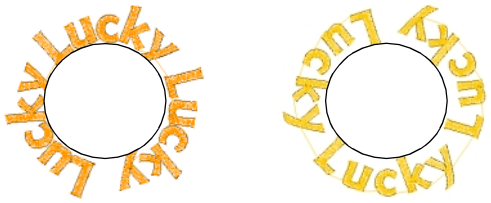
1. Dans le dialogue *Détails de lettrage*, cliquez sur l'icone d'orientation *Cercle au-dessus* ou *Cercle au-dessous*.
2. Entrez votre texte dans la boîte de saisie de texte.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Marquez le centre du cercle à l'écran.
5. Marquez un point sur la circonférence pour définir le rayon.



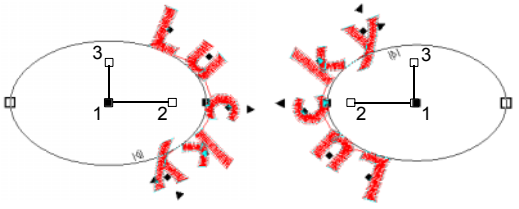
6. Pressez la touche **Entrée** pour obtenir un cercle parfait ou cliquez à nouveau pour créer un ovale.


3
1
2
Cliquez pour définir les rayons de l'ovale
Cliquez pour situer le centre du cercle
Cliquez pour définir le rayon du cercle

Dès que le dernier point est marqué, les lettres se positionnent sur le cercle.



Note L'orientation du texte autour de l'ovale dépend de l'endroit où vous avez marquez les points de référence.



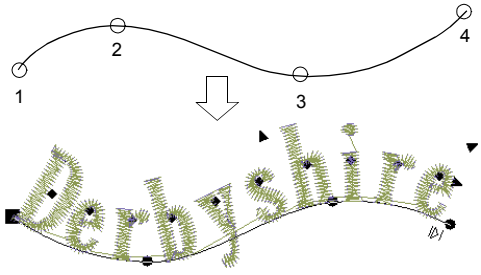
Créer des orientations personnalisées

Utilisez l'orientation *Ligne libre* pour façonner le lettrage autour d'éléments de votre dessin. Numérisez des lignes de bases *Ligne libre* en marquant des points de référence pour former la ligne désirée. Le nombre de points de référence et la longueur de la ligne de base sont pratiquement illimités.

Tip Si la ligne de base comporte des courbes de petit rayon ou des angles saillants, vous courez le risque de voir les lettres se chevaucher. Pour de bons résultats, évitez d'utiliser des points de coin et numérisez des lignes dont les courbes sont douces et de faible amplitude.

Marche à suivre pour créer une orientation personnalisée

1. Dans le dialogue *Détails de lettrage*, cliquez sur l'icone d'orientation *Ligne libre*.
2. Marquez les points de référence de la ligne de base.
   - Utilisez le bouton droit de la souris pour marquer les points de courbe.
   - Utilisez le bouton gauche de la souris pour marquer les points de coin.
3. Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Entrée**.



Ajuster les orientations

Une fois placée dans votre dessin, l'orientation peut s'ajuster à l'écran à l'aide de l'outil *Refaçonner*.

Refaçonner des orientations horizontales

Utilisez Refaçonner objet (barre d'outils Editer) pour refaçonner les orientations de lettrage.

Les orientations droites peuvent être inclinées.

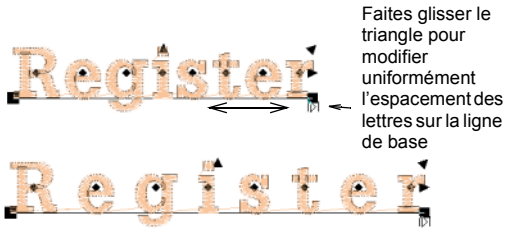
Marche à suivre pour refaçonner une orientation horizontale

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner* pour afficher les points de contrôle.

Tip Le losange et la croix, de plus grande taille, indiquent respectivement le début et la fin des points de broderie. Vous devrez peut-être les déplacer pour avoir accès aux points de contrôle de la ligne de base. Ils se repositionneront d'eux-mêmes en fonction des modifications que vous aurez apportées à la ligne de base.

3 Pour changer l'angle d'inclinaison, glissez-déposez l'un des grands carrés pleins.

4 Pour changer l'espacement des lettres, glissez-déposez le point de contrôle en forme de triangle ouvert.



5 Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Echap**.

Refaçonner les orientations circulaires

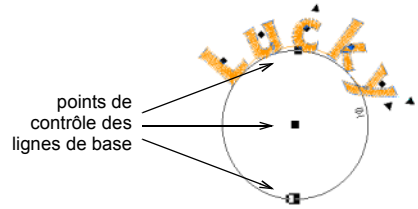
Utilisez Refaçonner objet (barre d'outils Editer) pour refaçonner les orientations de lettrage.

Refaçonnez les orientations *Cercle au-dessus et Cercle au-dessous* pour changer la profondeur de courbure, le point de justification et la longueur de la ligne de base.

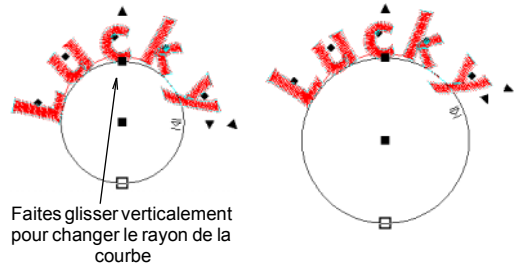
Marche à suivre pour refaçonner une orientation circulaire

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.
2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner* pour afficher les points de contrôle.

Tip Le losange et la croix, de plus grande taille, indiquent respectivement le début et la fin des points de broderie. Vous devrez peut-être les déplacer pour avoir accès aux points de contrôle de la ligne de base. Ils se repositionneront d'eux-mêmes en fonction des modifications que vous aurez apportées à la ligne de base.



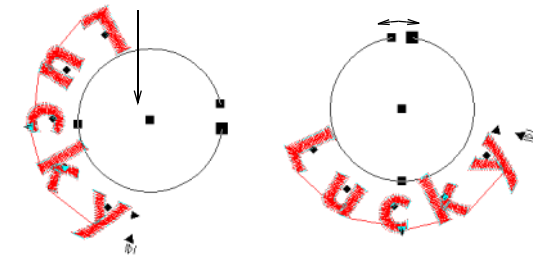
3 Pour augmenter la longueur du rayon, faites glisser le point de contrôle sur la circonférence du cercle.



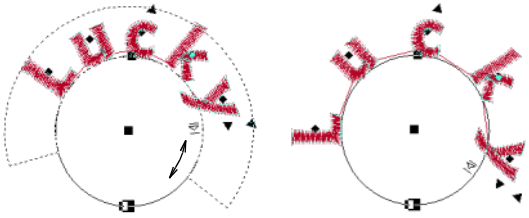
4 Pour créer une ligne de base en arc, faite glisser les deux points de contrôle en les éloignant du bas du cercle, l'un au-dessus de l'autre.

Faites glisser pour changer la ligne de base circulaire en arc

Déplacez les points de fin pour repositionner le texte



5 Pour changer l'espacement des lettres, glissez-déposez le point de contrôle triangulaire sur la circonférence du cercle.



Faites glisser le triangle pour modifier uniformément l'espacement des lettres sur la ligne de base

6 Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Echap**.

Refaçonner les orientations personnalisées

Utilisez Refaçonner objet (barre d'outils Editer) pour refaçonner les orientations de lettrage.

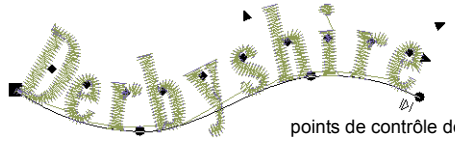
Refaçonnez les orientations *Ligne libre* en déplaçant, modifiant, ajoutant ou suprimant des points de contrôle le long de la ligne de base.

Marche à suivre pour refaçonner une orientation personnalisée

1 Sélectionnez l'objet de lettrage.

2 Cliquez sur l'icone *Refaçonner* pour afficher les points de contrôle.

Suggestion Le losange et la croix, de plus grande taille, indiquent respectivement le début et la fin des points de broderie. Vous devrez peut-être les déplacer pour avoir accès aux points de contrôle de la ligne de base. Ils se repositionneront d'eux-mêmes en fonction des modifications que vous aurez apportées à la ligne de base.

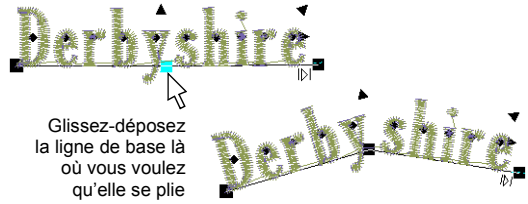


points de contrôle des lignes de base

3 Pour ajuster la ligne de bas, ajoutez, supprimez, modifiez ou déplacez des points de référence, comme vous le feriez pour tout autre objet de broderie. Voir *Refaçonner des objets* à la page 94 pour les détails.

4 Pour refaçonner la ligne de base, cliquez sur the point de la ligne de base où vous voulez qu'elle se plie (changement de direction).

- Cliquez à gauche pour faire un *angle* dans la ligne
- Cliquez à droite pour *courber* la ligne.



Glissez-déposez la ligne de base là où vous voulez qu'elle se plie

5 Pour repositionner la ligne de base, faites glisser verticalement les points de contrôle de la ligne de base.

Faites glisser pour modifier la courbure

6 Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Echap**.

Chapitre 23

AJUSTER LES PARAMÈTRES DE POINT DE BRODERIE D'UN LETTRAGE

Comme tout objet de broderie, un objet de lettrage a ses propriétés spécifiques. Avant de créer un objet de lettrage, vous pouvez, le cas échéant, ajuster les paramètres du type de point que vous allez utiliser. Il vous est également possible de modifier les valeurs de point et les effets d'objets de lettrage existants.

Cette section décrit comment changer les types de point de lettrage dans les objets de lettrage et comment créer des effets spéciaux à l'aide de *Art du lettrage*.

Appliquer différents types de point à des objets de lettrage

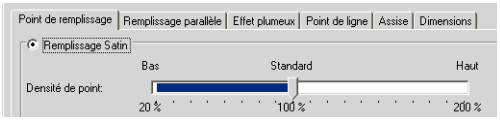
Le point par défaut des objets de lettrage est le point *Satin*, mais vous pouvez, comme pour d'autres objets de broderie, choisir d'autres types de point de remplissage, tels que Remplissage tissage. Voir *Sélectionner des points de remplissage* à la page 50 pour les détails.

Ajuster les paramètres du point Satin pour les objets de lettrage

Le point par défaut des objets de lettrage est le point *Satin*, Lorsqu'une lettre est étroite, les points de broderie sont moins lâches. Il en faut donc moins pour recouvrir le tissu. Quand une colonne est très étroite, il faut que les points soient moins denses pour éviter l'endommagement du tissu par des piqûres d'aiguille trop nombreuses. Voir aussi *Créer des remplissages Satin* à la page 51.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de point Satin pour les objets de lettrage

1 Cliquez deux fois sur un objet de lettrage sélectionné.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.
2 Sélectionnez l'onglet *Point de remplissage*.



3 Déplacez le curseur pour définir la densité de point que vous voulez pour votre lettrage.
4 Cliquez sur **OK**.

Densité : 50%

Densité : 100%

Densité : 150%

Suggestion Ajoutez de la texture au lettrage en appliquant *Bord plumeux*. Voir *Appliquer Bord plumeux* à la page 112 pour les détails.

Bord plumeux ajouté

Ajuster les paramètres du point Remplissage tissage pour les objets de lettrage

Vous pouvez remplir des formes de lettrage avec des points Remplissage tissage. Ils conviennent particulièrement aux formes irrégulières de grande taille. Voir aussi *Créer des remplissages tissage* à la page 52.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres du point Remplissage tissage pour les objets de lettrage

1 Cliquez deux fois sur un objet de lettrage sélectionné.
Le dialogue *Détails de lettrage* s'ouvre.
2 Sélectionnez l'onglet *Point de remplissage*.

3 Sélectionnez le point *Remplissage tissage*.
4 Sélectionnez un patron de *remplissage tissage*.
Voir *Sélectionner un patron Remplissage tissage* à la page 53 pour les détails.

Patron 4

Patron 8

5 Ajustez l'espacement des points pour en contrôler la densité.
Voir *Ajuster l'espacement de point Remplissage tissage* à la page 53 pour les détails.

Espacement de point : 0,6 mm

Espacement de point : 0,3 mm

6 Ajustez la longueur des points pour augmenter ou diminuer les piqûres d'aiguille.
Voir *Ajuster la longueur de point Remplissage tissage* à la page 53 pour les détails.
7 Cliquez sur **OK**.

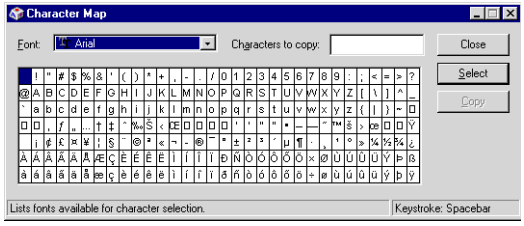
Utiliser la table de caractères

Utilisez la table de caractères de Windows pour accéder rapidement aux symboles et caractères courants. Normalement, la table de caractères s'installe en même temps que Windows. Pour plus

amples informations, reportez-vous à la documentation Microsoft Windows.

Marche à suivre pour utiliser la table de caractères

1 Ouvrez la table de caractères de Windows.
Par défaut, vous la trouverez sous : *Démarrer* > *Programmes* > *Accessoires* > *Table de caractères*.



2 Cliquez deux fois sur un caractère ou sélectionnez-le et pressez **Sélectionner**.
Le caractère apparaît dans la boîte *Caractères à copier*.
3 Cliquez sur **Copier** pour copier le caractère dans le presse-papiers.
4 Collez-le dans le panneau de saisie de texte de l'onglet *Lettrage*.
Pour ce faire, pressez les touches **Ctrl + V**.

5 Cliquez sur **OK**.
6 Cliquez sur l'endroit où vous voulez placez le lettrage, ou marquez des points de référence pour la ligne de base que vous avez sélectionnée.
Voir *Changer l'orientation du lettrage* à la page 126 pour les détails.
7 Pressez la touche **Entrée**.

Créer des effets spéciaux à l'aide d' Art du lettrage

Utilisez Art du lettrage (menu Broderie) pour déformer le lettrage.

En appliquant les effets *Art du lettrage* aux objets de lettrage, vous pouvez les faire se bomber ou s'arquer, s'étirer ou se compresser.

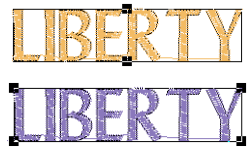
Déformer des objets de lettrage

Il existe deux types d'effet *Art du lettrage — Droit* ou *Courbé*.

Suggestion En général, l'effet Art du lettrage s'applique aux objets de lettrage, mais il peut tout aussi bien s'appliquer à d'autres types d'objet de broderie.

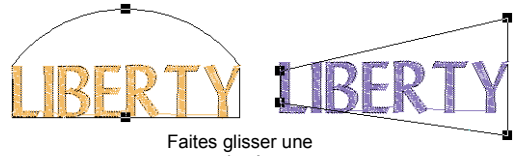
Marche à suivre pour déformer des objets de lettrage

1 Sélectionnez l'objet de lettrage dont vous voulez modifier la forme.
2 Sélectionnez *Broderie* > *Art du lettrage*.
3 Sélectionnez un type : *Courbé* ou *Droit*.
Les poignées qui s'affichent alors sur le contour de l'objet dépendent du type choisi.


Courbé

Droit

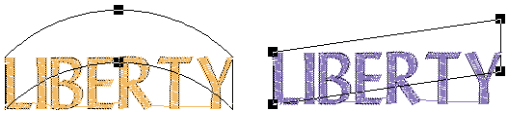
4 Pour déformer l'objet, faites glisser au moins une poignée verticalement.


Faites glisser une poignée

- Pour déplacer deux poignées en sens opposés, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser une poignée.

Maj + faire glisser poignée

- Pour déplacer les deux poignées dans le même sens, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser une poignée.



Ctrl + faire glisser poignée

5 Pressez sur la touche **Entrée** pour terminer, puis pressez sur la touche **Echap**.

Suggestion Pour ajuster les points de contrôle, sélectionnez l'objet de lettrage puis pressez la touche **H**.

Editer un lettrage dans Art du lettrage

Vous pouvez éditer un lettrage dans Art du lettrage sous l'onglet *Détails de lettrage* > *Lettrage*.

Marche à suivre pour éditer un lettrage dans Art du lettrage

1 Cliquez deux fois sur l'objet de lettrage.
Le dialogue *Détails de lettrage* > *Lettrage* s'ouvre.

2 Editez le texte.

3 Pressez sur **OK**.
Le lettrage est mis à jour.

Retirer Art du lettrage

Utilisez Art du lettrage > Aucun (menu Broderie) pour faire redonner à un objet sa forme initiale.

Redonner à un objet sa forme initiale en supprimant Art du lettrage.

Marche à suivre pour retirer Art du lettrage

- Sélectionnez l'objet de lettrage.
- Sélectionnez *Broderie* > *Art du lettrage* > *Aucun*.

Art du lettrage est supprimé et les lettres retrouvent leur forme d'origine.

Partie VII

TRAITEMENT ET CODAGE DES DESSINS DE BRODERIE

Chapitre 24

TRAITER DES FICHIERS DESSINS

DIGITIZER 10000 utilise trois formats de fichier de broderie, JAN, JEF et SEW, ce qui vous permet de tirer le meilleur parti des formats contour et point de broderie. Le format JAN est un format axé sur les objets ; les formats JEF et SEW sont des formats axés sur les points de broderie. Par défaut, EasyDesign enregistre en format JAN et EasyEdit enregistre en format JEF. Ces formats contiennent toutes les informations nécessaires à la broderie d'un dessin et à ses modifications éventuelles. Lorsque des dessins créés ou enregistrés sous d'autres formats sont ouverts, DIGITIZER 10000 EasyDesign les convertit intérieurement en format JAN EasyEdit les convertit en format JEF. Vous pouvez alors les modifier en utilisant toute la gamme des fonctionnalités de DIGITIZER 10000.

Cette section décrit les formats point de broderie et contour.

Les formats de dessin de broderie

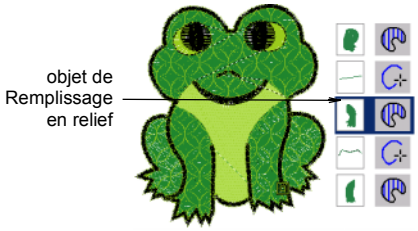
Il y a deux formats possibles pour enregistrer les dessins de broderie — le format « contour » et le format « point de broderie ». JAN est un format contour et JEF et SEW sont des formats point de broderie.

Note Pour plus amples informations concernant les formats compatibles avec DIGITIZER 10000, voir *Formats de fichier de broderie compatibles* à la page 174.

Fichiers contours

Les fichiers contours ou « comprimés » ont des formats de haut niveau qui contiennent les contours

des objets, les propriétés d'objet et les données relatives aux points de broderie. Quand vous ouvrez un fichier contour dans DIGITIZER 10000 EasyDesign, les types de point, méthodes de numérisation et effets correspondants sont appliqués.



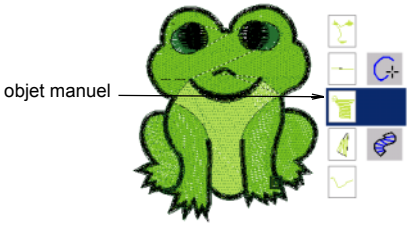
Les fichiers contours peuvent être mis à échelle, transformés et refaçonnés sans pour autant affecter la densité ou la qualité des points. Après avoir effectué vos modifications dans EasyDesign, vous pouvez choisir d'enregistrer votre dessin dans le format natif JAN, ou dans un format complètement différent.

Fichiers de points de broderie

Chaque machine à broder parle son language propre. Elle a ses propres commandes de contrôle pour les diverses fonctions machines. Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format interprétable par la machine à broder.

Les fichiers de points de broderie ou fichiers « expansés » ont des formats de faible niveau, destinés à être utilisés directement par les machines à broder. Ils contiennent des informations sur la position, la longueur et la couleur de chaque point de broderie.

Quand ils sont lus dans DIGITIZER 10000 EasyEdit, les fichiers de points de broderie ne contiennent pas d'informations relatives aux objets, telles que les contours ou les types de point, mais présentent le dessin sous forme d'une série de blocs de points de broderie. Les blocs de points consistent en points de broderie individuels.



En règle générale, les dessins en points de broderie se prêtent mal aux modifications étant donné que les points ne sont pas régénérés. Néanmoins, la technologie brevetée de DIGITIZER 10000 en matière de traitement des points de broderie peut interpréter de façon satisfaisante les contours d'objet, les types de point et les espacements à partir des données relatives aux points de broderie. De cette façon, vous pouvez reconstituer d'autres dessins de format de fichier point de broderieou pour modifier dans DIGITIZER 10000 EasyEdit. Ces dessins « reconnus » peuvent être mis à échelle, le nombre de points étant recalculé pour les nouveaux contours. Ce traitement des points est effectif pour la plupart des dessins de broderie, mais ne reproduit pas le niveau de qualité des contours d'origine et peut avoir des difficultés avec certains points fantaisie.

Par défaut, les fichiers de points de broderie sont convertis en contours et en objets lors de l'ouverture. Les dessins ouverts dans EasyEdit peuvent être envoyés à la broderie en d'autres formats, ou vous vous en éditer les points de broderie ou y ajouter des nouveaux éléments.

Vous pouvez redimensionner les dessins en format point de broderie, cependant, comme la numération des points ne change pas, la densité augmente ou diminue en fonction de la taille du dessin. C'est pourquoi il est déconseillé d'augmenter ou de réduire les dimensions des dessins de broderie par plus de 5% de leur taille initiale, car la broderie de certaines zones pourraient devenir trop épaisse ou trop mince.

dessin de broderie initial

dessin réduit de 5%

Note Les fichiers de points de broderie peuvent être enregistrés en format JAN une fois qu'ils sont ouverts dans DIGITIZER 10000 EasyDesign.

Sources des fichiers

Alors que les fichiers de broderie sont essentiellement classés comme « contour » ou « point de broderie », DIGITIZER 10000 fait la différence entre quatre types de fichiers – *Dessin natif*, *Contours importés*, *Points de broderie traités* ou *Points de broderie importés*.

Source	Description
Dessin natif	Dessins créés dans DIGITIZER 10000 (ou produit équivalent).
Contours importés	Dessins lus à partir de contours non-JAN dans lesquels les points de broderie ont été générés dans DIGITIZER 10000 (ou produit équivalent) à partir des données initiales de contour et de broderie.
Points de broderie traités	Dessins lus à partir de fichiers de points de broderie où les points de broderie ont été régénérés par traitement.
Points de broderie importés	Dessins lus à partir de fichiers de points de broderie, où les contours ont été ou non reconnus, mais dont les points n'ont pas été régénérés par traitement de points de broderie. Notez cependant que, si vous modifiez un dessin de broderie – par exemple, en ajoutant un objet de lettrage – son état deviendra « Points de broderie traités » même si les points de broderie importés n'ont pas été régénérés.

Pour plus amples informations sur la source d'un fichier dessin, référez-vous au dialogue *Propriétés*. Voir *Afficher les informations relatives aux dessins* à la page 36 pour les détails.

Ouvrir des fichiers de broderie dans DIGITIZER 10000

DIGITIZER 10000 consiste en deux applications distinctes — EasyDesign et EasyEdit — qui se lancent toutes deux à partir du bureau de Windows.

Note Vous pouvez ouvrir soit EasyDesign soit EasyEdit, mais pas les deux à la fois.

EasyDesign utilise une méthode de conception du dessin de broderie « axée sur les objets », enregistrant les formes en des contours qui peuvent générer automatiquement des points de broderie basés sur des détails d'objet prédéfinis.

Les objets de broderie peuvent être redimensionnés, refaçonnés et transformés en tant qu'éléments distincts à l'intérieur d'un même dessin, les points de broderie étant régénérés après chaque modification.

EasyEdit utilise un format axé sur les points de broderie, où tout un dessin ne forme qu'un objet unique fait de points individuels.

EasyEdit vous permet de prendre un dessin axé sur les points de broderie et de le redimensionner ou le transformer dans sa totalité, ou de modifier des points pris séparément pour y faire des ajustements de précision. Vous ne pouvez éditer les points de broderie que dans EasyEdit.

Chaque application crée un type différent de fichier de broderie, vous donnant l'option d'enregistrer dans le formant de votre choix.

Quelle application dois-je utiliser ?

Utiliser EasyDesign pour...	Utiliser EasyEdit pour...
◆ créer de nouveaux dessins ◆ ajouter de nouveaux objets à un dessin existant ◆ combiner des dessins dans un fichier ◆ ajouter un lettrage à un dessin ◆ ajouter ou supprimer des parties d'un dessin ◆ refaçonner des parties d'un dessin ◆ numériser automatiquement un dessin à partir d'une image.	◆ envoyer à la broderie un dessin qui est déjà dans un format axé sur les points de broderie ◆ combiner et transformer des blocs de points, ou tout le dessin ◆ ajuster un dessin au niveau des points de broderie.

Pour redimensionner un dessin, éditer un contour ou changer un type de point, utilisez EasyDesign. Par défaut, les fichiers de points de broderie sont convertis en contours et en objets lors de l'ouverture.

Si vous ne voulez par modifier la taille du dessin par plus de ± 5%, ou si vous voulez seulement éditer des points de broderie, utilisez EasyEdit.

Reconnaissance objet/contour

Quand vous convertissez un fichier de points de broderie (JEF ou SEW) en format contour (JAN), DIGITIZER 10000 lit les données relatives aux points de broderie point par point, en fonction des points faits par les piqûres d'aiguille. Il reconnaît les types de point, les valeurs d'espacement et de longueur, les effets de point, et peut déterminer les contours d'objet.

Toutes les zones remplies à l'intérieur d'un dessin deviennent des objets de remplissage ou de contour pourvus de propriétés de points de remplissage ou de contour, ainsi que de propriétés générales. Les types de point attribués sont *Satin* ou *Tissage* selon le patron formé par les piqûres d'aiguille. Si un objet n'est pas reconnu, c'est qu'il ne contient que des propriétés générales et de connexion ; il ne se prêtera pas bien au redimensionnement.

Les valeurs de point et les contours d'objets reconnus sont stockés comme détails d'objet dans DIGITIZER 10000. Ceci signifie que vous pouvez redimensionner ou transformer les dessins de la façon habituelle. Vous pouvez également changer la densité de point d'un dessin, ou de certaines parties d'un dessin, et/ou de certains types de point.

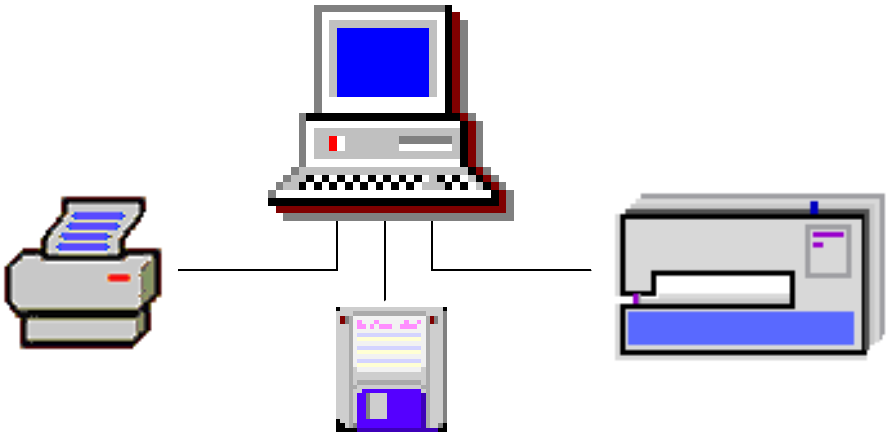
Restrictions concernant la reconnaissance

Si un type de point n'est pas reconnu précisément, les valeurs du dialogue *Détails d'objet* ne correspondront pas aux points de broderie. Les points de broderie resteront les mêmes que dans le dessin initial ; vous devrez donc les modifier et les régénérer. Si vous modifiez le dessin, les points de broderie seront régénérés selon les propriétés d'objet.

Chapitre 25

FAIRE SORTIR ET STOCKER DES DESSINS DE BRODERIE

Vous pouvez exporter des dessins de broderie de diverses façons — enregistrement sur ordinateur, sur disquette, sur carte ATA PC, ou envoi direct sur machine à broder.



DIGITIZER 10000 est compatible avec trois séries de modèles de machine : MemoryCraft 10001 and MemoryCraft 10000 V3.0 ou version plus récente, MemoryCraft 10000 V2.21, et MemoryCraft 9500 etMemoryCraft 300E. Les deux premières séries de machines peuvent être connectées directement, cependant les options de menu varient selon la série de machines choisie. Les machines MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E ne peuvent être connectées directement, mais elles lisent les cartes ATA PC.

Du même fichier dessin, vous pouvez également faire sortir un imprimé de dessin. Souvent, les gens veulent faire circuler leurs dessins en couleurs réelles - Vizualizer ou autre. Dans DIGITIZER 10000, vous pouvez enregistrer des images de dessin sur l'ordinateur, une disquette ou une carte ATA PC.

Cette section décrit comment vérifier et imprimer les informations relatives aux dessins, et comment générer différentes sorties à partir de vos dessins.

Créer des imprimés de dessin

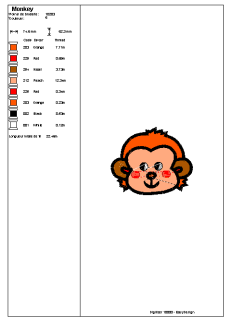
L'imprimé de dessin contient un aperçu du dessin et des informations essentielles, notamment les dimensions du dessin, la séquence des couleurs et la longueur totale de fil dans la bobine. Il est possible de personnaliser les imprimés de dessin avant de les imprimer.

Imprimer des dessins

Utilisez Imprimer (barre d'outils Standard) pour imprimer un dessin utilisant les paramètres courants.

Utiliser Aperçu avant impression (barre d'outils Standard) pour prévisualiser un imprimé de dessin.

Créez une copie papier du dessin de broderie en utilisant une imprimante. Définissez les options de dessin et d'imprimante avant d'imprimer, ou utilisez les options courantes.



Tip Prévisualisez le dessin avant de l'imprimer, afin d'en vérifier son exactitude. Voir *Prévisualiser les imprimés de dessin* à la page 37 pour les détails.

Marche à suivre pour imprimer un dessin de broderie

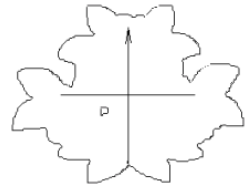
1 Sélectionnez *Fichier* > *Imprimer*,
Le dialogue *Imprimer* s'ouvre.
2 Sélectionnez l'imprimante désirée, puis entrez le nombre requis de copies.

Note Pour personnaliser l'imprimé, cliquez sur **Options**, puis modifier les paramètres requis. Voir *Définir les options d'impression* à la page 141 pour les détails.

3 Cliquez sur **OK**.

Définir les options d'impression

N'imprimez que les données dont vous avez besoin. Vous pouvez préciser si vous voulez inclure le cadre, une image du dessin, et si vous désirez imprimer en grandeur nature ou sur toute la surface de la page. DIGITIZER 10000 comprend également une option pour afficher/imprimer le centre d'un dessin avec une flèche. Cette option est destinée à être utilisée avec le Positionneur d'étoffe de Janome pour effectuer des cadrages de précision.



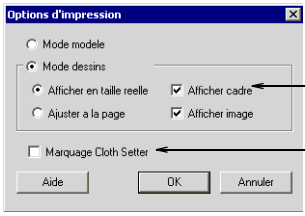
Le Positionneur d'étoffe de Janome est un appareil qui permet de centrer avec précision un dessin à l'intérieur d'un cadre. L'appareil est pourvu d'une barre en plastique transparent marquée d'une croix.

Note Le marquage du positionneur d'étoffe est compatible avec les fichiers JAN, JEF et SEW.

Marche à suivre pour définir les options d'impression

1 Accédez au dialogue *Imprimer* :
- Sélectionnez *Fichier* > *Imprimer*,
- Sélectionnez *Fichier* > *Aperçu avant impression*.

2 Cliquez sur **Options**.
Le dialogue *Options d'impression* s'ouvre.



3 Cochez la case *Modèle* ou la case *Mode dessins*.

- *Mode modèle* : affiche un contour du dessin sans les points de broderie.

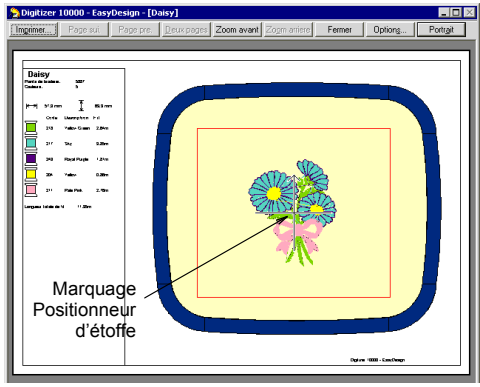
- *Mode dessins* : affiche le dessin tel qu'il apparaît dans la fenêtre dessin. Affiche le dessin en grandeur nature ou l'ajuste à la page. Cochez les cases appropriées pour afficher le cadre et/ou l'image.

Note L'option de marquage Positionneur d'étoffe est disponible en mode Modèle et en mode Dessin (Afficher en taille réelle). Cette option n'est pas disponible quand Ajuster à la page est sélectionné.

4 Le cas échéant, incluez le marquage du positionneur d'étoffe.

Le marquage du positionneur d'étoffe est affiché au centre du cadre sélectionné. Il apparaît que le cadre soit affiché ou non.

5 Cliquez sur **OK**.



Envoyer et recevoir des dessins

DIGITIZER 10000 gives vous offre la possibilité d'envoyer des dessins de broderie directement sur machine ou sur carte à mémoire. L'option choisie dépend, en partie, de la machine que vous utilisez.

Note Avant d'être envoyé sur machine, les fichiers dessins sont automatiquement convertis en format JEF.

Modèles de machine compatibles

DIGITIZER 10000 est compatible avec trois séries de modèles de machine :

- MemoryCraft 10001 et MemoryCraft 10000 V3.0, ou version plus récente
- MemoryCraft 10000 V2.21
- MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E.

Les toutes nouvelles machines Janome peuvent être connectées directement à votre ordinateur au moyen du port série ou USB et d'un câble. Voir *Connexion de votre machine à votre ordinateur JANOME MemoryCraft 10000* à la page 9 pour les détails.

MemoryCraft 10000 V2.2 ou les progiciels de version plus ancienne doivent être mis à niveau avec la version 2.21. Visitez notre site Web, http://www.janome.com/, pour importer les mises à jour nécessaires.

Les machines MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E ne peuvent être connectées directement.

Cartes mémoire compatibles

DIGITIZER 10000 est compatible avec les cartes ATA PC et les cartes Scan. La carte ATA PC est une carte PCMCIA standard à mémoire qui est utilisée pour stocker des dessins de broderie en format JEF destinés à être lus/écrits à partir de/vers la machine JANOME MemoryCraft 10000. Elle a largement remplacé les disquettes aux Etats-Unis et au Japon. Les machines à coudre domestiques Janome sont les premières à accepter les cartes universelles à mémoire PC, au lieu de cartes à mémoire spécifiques à chaque type de machine comme c'était le cas auparavant pour la broderie à la maison.

DIGITIZER 10000 est également compatible avec les cartes Scan. Ces cartes stockent des dessins en format de données de broderie. Elles sont surtout utilisées pour transférer des dessins de l'ordinateur vers des machines à broder ancien style.

Précautions d'utilisation des cartes ATA PC

- Insérer la carte ATA PC dans la machine à coudre avant de brancher le courant.
- Ne jamais insérer ou éjecter la carte, ou couper le courant pendant l'ouverture/l'enregistrement de fichiers ou pendant l'accès à des fichiers.

- Enregistrez les données stockées dans la mémoire incorporée de la machine sur le disque dur ou sur carte ATA PC, pour éviter les pertes accidentelles de données causées par les erreurs d'opération ou les défaillances.
- Si une carte ATA PC est formatée sur ordinateur, toutes les informations de la carte sont perdues. Vérifiez le contenu de toutes les cartes utilisées avant de les formater.
- N'utilisez que des cartes ATA PC fournies par Janome ou SanDisk CompactFlash avec adapteur de carte ATA PC pour mettre à jour le programme système de JANOME MemoryCraft 10000. La capacité de mémoire doit être d'au moins 8 Mo.

Note Si votre ordinateur est un portable, il est pourvu d'une fente où vous pouvez insérer directement la carte ATA PC et son adaptateur. Si vous utilisez un ordinateur de bureau, il vous faudra connecter une unité de lecture/écriture pour carte ATA PC à un port USB.

Mémoire machine

La machine a une mémoire interne intégrée ainsi qu'une fente pour insérer une carte PC à mémoire, elle peut donc ainsi être utilisée comme unité de lecture/écriture de carte ATA PC. Ceci vous permet de :

- convertir des dessins de broderie en format JEF et de les envoyer dans la mémoire intégrée de la machine ou sur carte ATA PVC ;
- lire des données de broderie à partir de la mémoire intégrée, d'une carte ATA PC ou d'une carte de dessin, et d'enregistrer sur votre ordinateur sous forme de fichiers de broderie individuels JEF ;
- supprimer les données de broderie de la mémoire incorporée ou de la carte PCMCIA.

Note Les machines MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E ne peuvent être connectées directement, mais elles lisent les cartes ATA PC.

Fractionner des fichiers de grande taille

Avant, les machines JANOME MemoryCraft 10000 ne pouvaient recevoir que 32,000 points de broderie (approximativement) à la fois. Lestoutes dernières machines acceptent jusqu'à environ 64,000 points de broderie. DIGITIZER 10000 fractionne les fichiers au dernier changement de couleur avant que la limite ne soit atteinte. Si aucun changement de couleur ne peut être repéré avant d'atteindre la limite de points, l'opération est rejetée.

Note La capacité de fractionner un grand dessin de broderie contenant plus de 32 000 ou 64 000 points lors de l'envoi sur machine JANOME MemoryCraft 10000 ou sur carte ATA PC est fonction de la version de machine sélectionnée dans le dialogue *Sélectionner version machine*. Voir *Selectionnement des modèles de machines* ci-dessous pour les détails.

Un maximum de 78 fichiers fractionnés (et donc de changements de couleur) est possible. Un dessin de broderie en contenant plus, ou dans les rares cas où une couleur contiendrait plus de points que la limite, sera rejeté par la machine. Le nombre maximal de points qu'une machine JANOME MemoryCraft 10000 peut accepter est environ 250 000. Un dessin de broderie en contenant plus sera rejeté par la machine.

Note Il est très improbable qu'un seul fichier puisse contenir 78 couleurs, ou qu'une seule couleur puisse contenir 64 000 points ou même 32 000 points, ou qu'un seul dessin puisse contenir plus de 250 000 points.32

Que vous envoyiez un dessin sur machine ou sur carte ATA, EasyDesign nomme les fichiers JEF fractionnés automatiquement — par exemple : Ma fleur#01, Ma fleur#02, etc.

Note Les menus de connexion et l'icone de la carte ATA PC, ainsi que la capacité de fractionner des dessins, sont disponibles dans EasyDesign et dans EasyEdit.

Selectionnement des modèles de machines

DIGITIZER 10000 est compatible avec trois séries de modèles de machine :

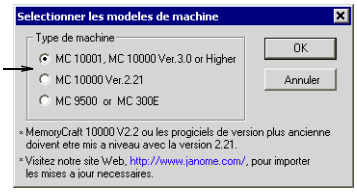
- MemoryCraft 10001 et MemoryCraft 10000 V3.0, ou version plus récente
- MemoryCraft 10000 V2.21
- MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E.

Les deux premières de machines peuvent être connectées directement, mais les options de menu varient selon la machine choisie. Les machines MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E ne peuvent être connectées directement, mais elles lisent les cartes ATA PC.

Marche à suivre pour sélectionner un modèle de machine

1 Sélectionnez *MemoryCraft* > *Sélectionner modèles machine*.

Le dialogue *Sélectionner modèles machine* s'ouvre.


Sélectionnez les modeles de machine
Type de machine
MC 10001, MC 10000 Ver.3.0 or Higher
MC 10000 Ver.2.21
MC 9500 or MC 300E
OK
Annuler
* MemoryCraft 10000 V2.2 ou les progiciels de version plus ancienne doivent etre mis a niveau avec la version 2.21.
* Visitez notre site Web, http://www.janome.com/, pour importer les mises a jour necessaires.

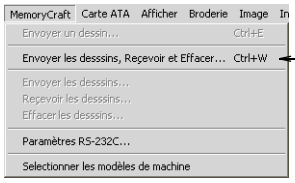
Sélectionnez l'une des séries de modèles de machine disponibles

2 Sélectionnez l'une des séries de modèles de machine disponibles.

3 Cliquez sur **OK**.

Ceci sera le type de machine par défaut jusqu'à ce que vous le changiez. Les options de menu varient selon la série de machines choisie :

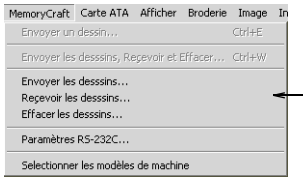
- Si vous choisissez la MemoryCraft 10001 ou la MemoryCraft 10000 V3.0 ou une version plus récente, les éléments du menu *MemoryCraft* apparaîtront comme suit :



Envoyer, recevoir et supprimer des dessins de la machine

Voir *Exporter vers des machines récentes* à la page 144 pour les détails.

- Si vous choisissez la MemoryCraft 10000 V2.21, les éléments du menu *MemoryCraft* apparaîtront comme suit :



Envoyer, recevoir et supprimer des dessins de la machine

Voir *Exporter vers des machines de style plus ancien* à la page 149 pour les détails.

- Si vous choisissez l'option MC 9500 ou MC 300E, le menu MemoryCraft sera alors désactivé. Vous pouvez utiliser le menu *Carte ATA PC*. Voir *Exporter vers des machines récentes* à la page 144 pour les détails.

Exporter vers des machines récentes

Si vous avez sélectionné une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent, vous disposez de l'option de connexion machine directe. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

JANOME MemoryCraft 10000 a une mémoire intégrée ainsi qu'une fente pour insérer une carte à mémoire PC, elle peut donc ainsi être utilisée comme unité de lecture/écriture de carte ATA PC. Ceci vous permet de lire des données de broderie à partir de la mémoire intégrée, d'une carte ATA PC ou d'une carte de dessin, et d'enregistrer sur votre ordinateur sous forme de fichiers de broderie individuels JEF. Vous pouvez également supprimer des données de broderie de la mémoire intégrée ou de la carte ATA PC.

Envoyer des dessins uniques sur machine

Utilisez Envoyer sur machine (barre d'outils Standard) pour envoyer un dessin à broder sur machine.

Si vous disposez de l'option de connexion machine directe, vous pouvez envoyer des fichiers dessins directement sur la mémoire machine intégrée de votre JANOME MemoryCraft 10000 ou sur la carte ATA PC.

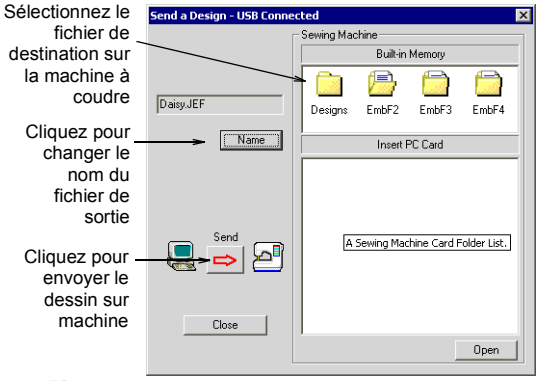
Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour envoyer un dessin sur machine

1 Choisissez l'une des actions suivantes :

- Cliquez sur l'icone *Envoyer sur machine* de la barre d'outils *Standard*.
- Sélectionnez *MemoryCraft* > *Envoyer un dessin*.

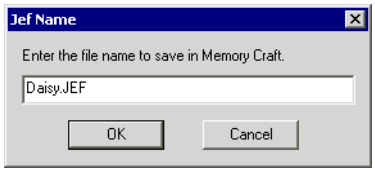
Si la machine est correctement connectée, le dialogue *Envoyer un dessin* s'ouvrira.



Note Pour recevoir le dessin, la machine doit être en mode Liaison ordinateur.

2 Pour changer le nom du fichier de sortie, faites comme suit :

- Cliquez sur **Nom** pour changer le nom du fichier.
  Le dialogue *Nom JEF* s'ouvre.



- Entrez un nom puis cliquez sur **OK**.

3 Sélectionnez un dossier de destination dans la mémoire de la machine à coudre.

4 Cliquez sur **Envoyer**.
Une boîte de confirmation s'ouvre.

5 Cliquez sur **Démarrer**.
Le transfert de fichier commence. Le dessin sélectionné est copié sur l'emplacement spécifié.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

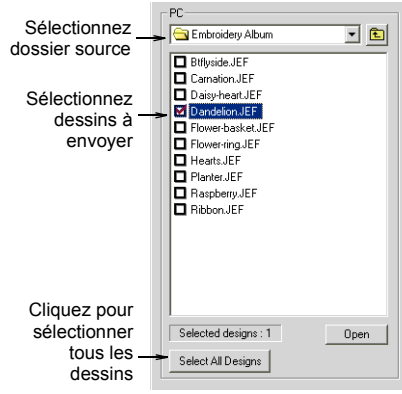
Envoyer plusieurs dessins sur une machine

Vous pouvez envoyer plus d'un dessin en format JEF à la fois sur votre machine.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour envoyer plusieurs dessins sur une machine

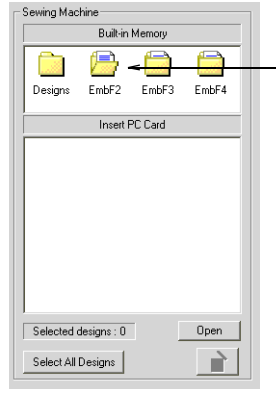
1 Sélectionnez *MemoryCraft > Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins*.
Le dialogue *Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier source dans la liste*PC*.
Seuls les fichiers JEF sont affichés.

3 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans le panneau de visualisation.
Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné. Les dimensions du cadre — par ex. : A(F) — s'affiche juste en dessous du panneau de visualisation.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.



4 Sélectionnez un dossier de destination dans la mémoire de la machine.

5 Cliquez sur **Envoyer**.
Une boîte de confirmation s'ouvre.

6 Cliquez sur **Démarrer**.
Le transfert de fichier commence et les dessins sélectionnés sont copiés dans l'emplacement sélectionné.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

Retirer et supprimer des dessins d'une machine

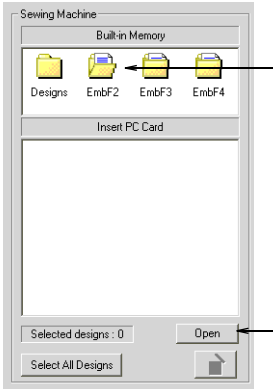
Vous pouvez retirer tous les dessins de la mémoire d'une machine à des fins d'édition et/ou de stockage sur disque dur ou autre emplacement. Ou bien, vous pouvez supprimer tous les dessins de la mémoire d'une machine pour dégager de l'espace mémoire. Voir aussi *Retirer et supprimer des dessins d'une carte ATA PC* à la page 148.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour pour retirer ou supprimer des dessins d'une machine

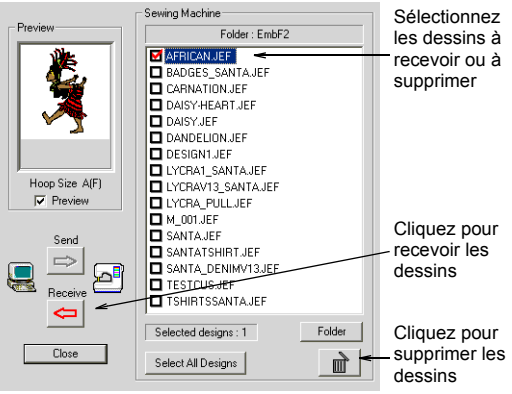
1 Sélectionnez *MemoryCraft > Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins*.

Quand tous les dessins sont récupérés de la machine, le dialogue *Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier source dans la mémoire de la machine et cliquez deux fois, ou cliquez sur **Ouvrir**.

3 Sélectionnez un dossier de destination dans l'ordinateur si vous voulez recevoir des dessins.



4 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers à recevoir ou à supprimer.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.

Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné. Les dimensions du cadre — par ex. : A(F) — s'affiche juste en dessous du panneau de visualisation.

5 Cliquez sur **Recevoir** pour copier les dessins sélectionnés dans le dossier courant de l'ordinateur, ou sur **Supprimer** pour tous les supprimer.

Ecrire un dessin sur carte ATA PC

Utilisez Ecrire sur carte(barre d'outils Standard) pour envoyer un dessin sur une carte ATA PC.

La carte ATA PC est désignée comme un lecteur dans votre ordinateur. La carte ATA PC est désignée comme un lecteur dans votre ordinateur. Selon la confguration de votre ordinateur, ce lecteur peut être désigné par E:, F: ou une autre lettre. Après avoir écrit votre dessin, insérez tout simplement la carte

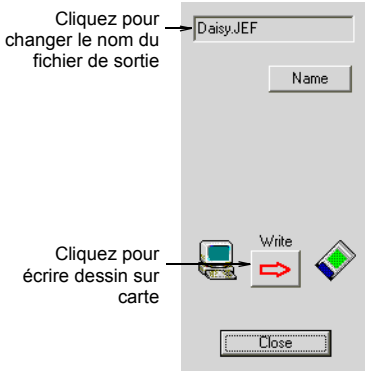
dans la fente pour carte ATA PC de votre machine, puis extrayez le dessin.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour écrire un dessin sur carte ATA

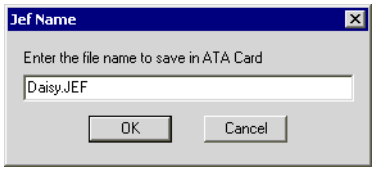
1 Ouvrez le dessin de broderie.

2 Cliquez sur l'icone *Ecrire un dessin*.
Si la carte ATA PC est correctement connectée, le dialogue *Ecrire un dessin* s'ouvrira.

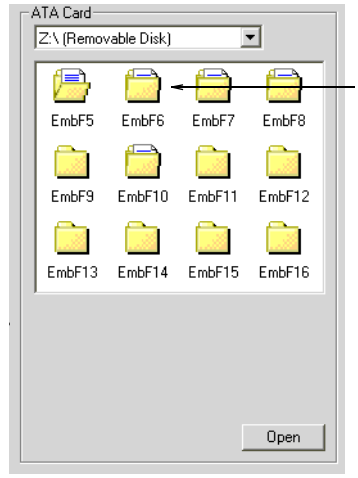


3 Pour changer le nom du fichier de sortie, faites comme suit :

- Cliquez sur **Nom** pour changer le nom du fichier.
Le dialogue *Nom JEF* s'ouvre.



- Entrez un nom puis cliquez sur **OK**.



4 Sélectionnez un dossier de destination sur la carte ATA.

5 Cliquez sur **Ecrire**.
Le transfert de fichier se met en route. Le dessin est copié sur l'emplacement sélectionné.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

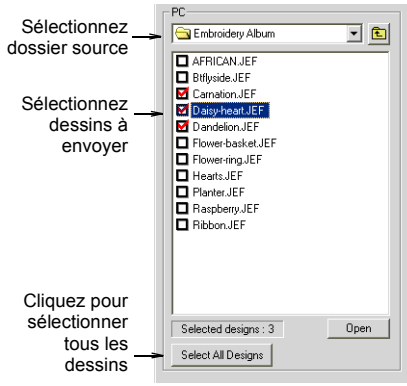
Ecrire plusieurs dessins sur une carte ATA

Vous pouvez envoyer plus d'un dessin en format JEF à la fois sur votre carte ATA. La procédure est analogue à celle utilisée pour envoyer des fichiers dessins multiples sur machine.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour écrire plusieurs dessins sur une carte ATA

1 Sélectionnez *Carte ATA > Ecrire, Lire et Effacer dessins*.
Le dialogue *Ecrire, Lire et Effacer dessins* s'ouvre.



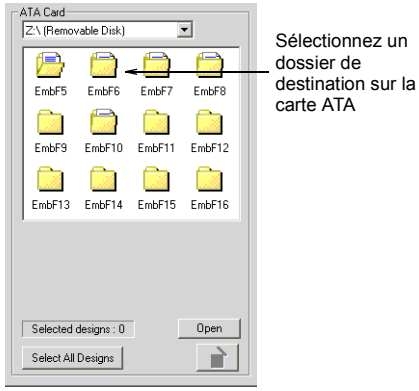
2 Sélectionnez un dossier source dans la liste *PC*.

Seuls les fichiers JEF sont affichés.

3 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans le panneau de visualisation.

Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné. Les dimensions du cadre — par ex. : A(F) — s'affiche juste en dessous du panneau de visualisation.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.



4 Sélectionnez un dossier de destination sur la carte ATA.

5 Cliquez sur **Ecrire**.

Le transfert de fichier se met en route. Les dessins sont copiés sur l'emplacement sélectionné.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

Retirer et supprimer des dessins d'une carte ATA PC

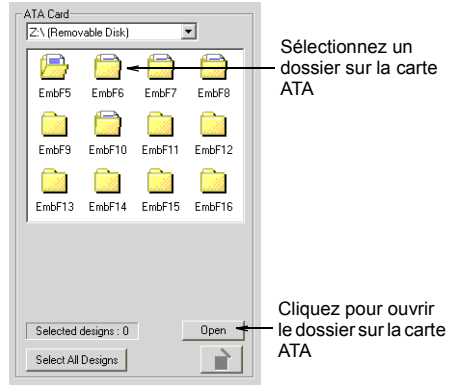
Vous pouvez retirer tous les dessins de la carte ATA PC à des fins d'édition et/ou de stockage sur disque dur ou sur un autre emplacement. Ou bien, vous pouvez supprimer tous les dessins de la carte ATA PC pour dégager de l'espace mémoire. Voir aussi *Retirer et supprimer des dessins d'une machine* à la page 146.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10001 ou une MemoryCraft 10000 V3.0, ou modèle plus récent. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour retirer ou supprimer des dessins d'une carte ATA PC

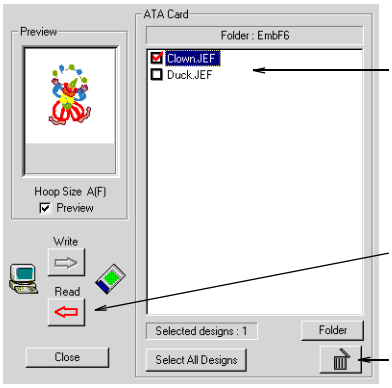
1 Sélectionnez *Carte ATA > Ecrire, Lire et Effacer dessins*.

Le dialogue *Ecrire, Lire et Effacer dessins* s'ouvre.



2 Sélectionnez un dossier sur la carte ATA et cliquez deux fois, ou cliquez sur **Ouvrir**.

3 Sélectionnez un dossier de destination dans l'ordinateur si vous voulez recevoir des dessins.



4 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers à recevoir ou à supprimer.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.

Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné. Les dimensions du cadre — par ex. : A(F) — s'affiche juste en dessous du panneau de visualisation.

5 Cliquez sur **Lire** pour copier les dessins sélectionnés dans le dossier courant de l'ordinateur, ou sur **Supprimer** pour tous les supprimer.

Exporter vers des machines de style plus ancien

Si vous avez sélectionné une MemoryCraft 10000 V2.21, vous disposez de l'option de connexion machine directe. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Les machines JANOME MemoryCraft 10000 Version 2.21 ou de modèles plus ancien ont une mémoire interne intégrée ainsi qu'une fente pour carte mémoire PC, qui peut être utilisée comme unité de lecture/écriture pour carte ATA PC. Vous pouvez également recevoir des dessins directement d'une carte dessin PC insérée dans la machine. Les données de broderie sont lues à partir de la mémoire intégrée, d'une carte ATA PC ou d'une carte de dessin et enregistrées en fichiers de broderie individuels .JEF sur votre ordinateur. Vous pouvez également supprimer des fichiers de broderie de la mémoire intégrée ou de la carte ATA PC.

Envoyer des dessins uniques sur machine

Utilisez Envoyer sur machine (barre d'outils Standard) pour envoyer un dessin à broder sur machine.

Si vous disposez de l'option de connexion machine directe, vous pouvez envoyer des fichiers dessins directement sur la mémoire machine intégrée de votre JANOME MemoryCraft 10000 ou sur la carte ATA PC. Voir aussi *Ecrire un dessin sur carte ATA PC* à la page 151.

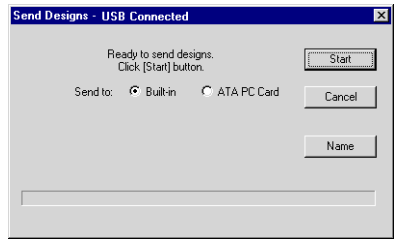
Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10000 V2.21. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour envoyer un dessin sur machine

1 Ouvrez le dessin de broderie.

2 Cliquez sur l'icône *Envoyer sur machine*.

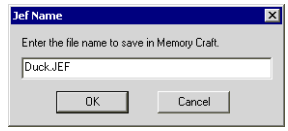
Le dialogue *Envoyer dessins* s'ouvre.



3 Sélectionnez une destination pour les fichiers à envoyer :

- Intégrée : mémoire machine interne.
- Carte ATA PC : fente carte mémoire PC sur une machine qui peut être utilisée comme une unité de lecture/écriture pour carte ATA PC. Voir *Ecrire un dessin sur carte ATA PC* à la page 151 pour les détails.

4 Cliquez sur **Nom** si vous devez enregistrer le dessin sous un nom différent.



5 Cliquez sur **OK**.

Une bare de progression indique l'avancement du tranfert de fichier.

Tip Vous pouvez annuler le transfert de fichier en fermant le dialogue *Envoyer dessins*.

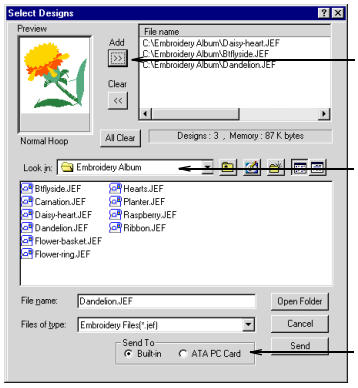
Envoyer plusieurs dessins sur une machine

Vous pouvez envoyer plus d'un dessin en format JEF à la fois sur votre machine.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10000 V2.21. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour envoyer des dessins sur votre machine

1 Sélectionnez *MemoryCraft > Envoyer dessins*.
Le dialogue *Sélectionner dessins* s'ouvre.



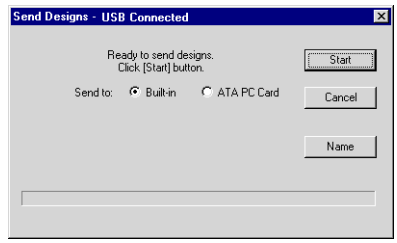
2 Sélectionnez un dossier source sur la liste *Regarder dans*.

3 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers sur la liste.
Le panneau de prévisualisation affiche une image du dernier dessin sélectionné.

4 Cliquez sur **Ajouter** pour ajouter à la liste des dessins à envoyer.
Si vous ajoutez un mauvais fichier, cliquez sur **Effacer** pour le retirer de la liste. Sélectionnez un dessin par son nom pour le visualiser.

5 Sélectionnez une destination pour les fichiers à envoyer :
- Intégrée : mémoire machine interne.
- Carte ATA PC : fente carte mémoire PC sur machine qui peut être utilisée comme unité de lecture/écriture pour carte ATA PC.

6 Cliquez sur **Envoyer**.
Le dialogue *Envoyer dessins* s'ouvre.



7 Sélectionnez la mémoire interne ou l'ouverture pour carte PC pour y envoyer le dessin.

8 Cliquez sur **Démarrer**.
Une bare de progression indique l'avanvement du tranfert de fichier.

Tip Vous pouvez annuler le transfert de fichier en fermant le dialogue *Envoyer dessins*.

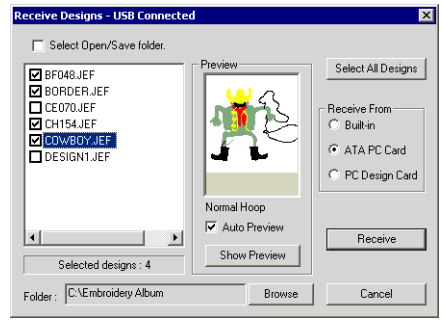
Retirer des dessins d'une machine

Vous pouvez retirer tous les dessins de la mémoire d'une machine à des fins d'édition et/ou de stockage sur disque dur ou sur un autre emplacement. Voir aussi *Retirer et supprimer des dessins d'une carte ATA PC* à la page 153.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10000 V2.21. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour retirer des dessins d'une machine

1 Sélectionnez *MemoryCraft > Recevoir dessins.*
Quand tous les dessins sont récupérés de la machine, le dialogue *Recevoir dessins* s'ouvre. Ceci vous permet de recevoir un, plusieurs ou tous les dessins.



Note La mémoire intégrée PC-Link est sélectionnée par défaut. Cela veut dire que la case *Sélectionner ouvrir/enregistrer dossier* n'est pas cochée et que la case d'option *Intégrée* est sélectionnée.

2 Sélectionnez une source pour que les fichiers soient reçus comme voulus :
- Intégrée : mémoire machine interne.
- Carte ATA PC : fente carte mémoire PC sur machine qui peut être utilisée comme unité de lecture/écriture pour carte ATA PC.
- Carte dessin PC : ces cartes peuvent également entrer dans la fente pour carte mémoire PC et contiennent généralement des dessins en stock.

Note Pour recevoir des dessins de la carte ATA PC ou de la carte dessin PC, insérez-la d'abord dans la machine JANOME MemoryCraft 10000.

3 Cochez la case *Sélectionner ouvrir/enregistrer dossierr* pour passer d'un type de mémoire intégrée à l'autre —PC-Link ou Broderie.

Si vous avez sélectionnez Mémoire intégrée :
- Pas de coche : signifie que les dessins seront reçus de la mémoire intégrée PC-Link.
- Une coche : signifie que les dessins seront reçus de la mémoire intégrée Broderie.

Si vous avez sélectionnez Catre ATA PC :
- Pas de coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier PC Link de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode PC Link et cliquer sur l'onglet *Carte ATA PC*.
- Une coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier Broderie de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode Broderie et cliquez sur l'onglet *Ouvrir mode fichier*.

Une liste de tous les dessins contenus dans la source de mémoire sélectionnées apparaîtra.

Note Si vous recevez des dessins d'une carte dessin PC, l'option *Sélectionner ouvrir/enregistrer dossier* s'estompe.

4 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers à recevoir.

Une coche apparaît à côté de chaque dessin sélectionné.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.

5 Cochez la case *Prévisualisation automatique* pour visualiser les dessins sélectionnés.

Le panneau de prévisualisation affiche une image du dernier dessin sélectionné. Sélectionnez un dessin par son nom pour le visualiser.

6 Cliquez sur **Parcourir** et sélectionnez un dossier de destination dans l'ordinateur.

DIGITIZER 10000 doit savoir où mettre le dessin qu'il reçoit, que ce dernier vienne de la mémoire intégrée ou d'une carte ATA PC.

7 Clickez sur **Recevoir**. Les dessins sélectionnés sont copiés à partir de la mémoire machine vers un emplacement spécifié.

Supprimer des dessins de la machine

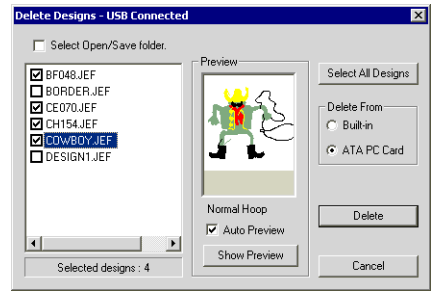
Vous pouvez supprimer tous les dessins de la mémoire machine pour dégager de l'espace mémoire. Voir aussi *Retirer et supprimer des dessins d'une carte ATA PC* à la page 153.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné comme machine une MemoryCraft 10000 V2.21. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour supprimer des dessins d'une machine

1 Sélectionnez *MemoryCraft > Supprimer dessins*.

Quand tous les dessins sont récupérés de la machine, le dialogue *Supprimer dessins* s'ouvre. Ceci vous permet de supprimer un, plusieurs ou tous les dessins.



Note La mémoire intégrée PC-Link est sélectionnée par défaut. Pour d'autres options, voir *Retirer des dessins d'une machine* à la page 150.

2 Sélectionnez le ou les fichiers à supprimer.

Une coche apparaît à côté de chaque dessin sélectionné.

Tip Cliquez sur **Sélectionner tous les dessins** pour sélectionner tous les dessins dans le dossier source.

3 Cliquez sur **Supprimer**.

Une boîte de confirmation s'ouvre. Les dessins sélectionnés sont supprimés de l'emplacement spécifié.

Ecrire un dessin sur carte ATA PC

Utilisez Ecrire sur carte(barre d'outils Standard) pour envoyer un dessin sur une carte ATA PC.

La carte ATA PC est désignée comme un lecteur dans votre ordinateur. La carte ATA PC est désignée comme un lecteur dans votre ordinateur. Selon la confguration de votre ordinateur, ce lecteur peut être

désigné par E:, F: ou une autre lettre. Après avoir écrit votre dessin, insérez tout simplement la carte dans la fente pour carte ATA PC de votre machine, puis extrayez le dessin.

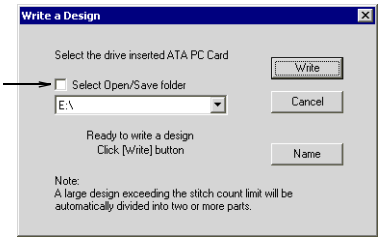
Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné MemoryCraft 10000 V2.21, ou MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E comme machine courante. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour écrire un dessin sur carte ATA

1 Ouvrez le dessin de broderie.

2 Cliquez sur l'icone *Ecrire sur carte*.
Si la carte ATA PC est correctement connectée, le dialogue *Ecrire un dessin* s'ouvrira.

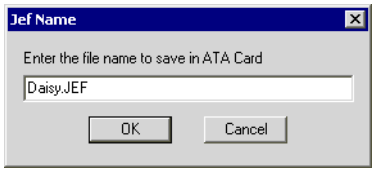
Passer d'un type de mémoire intégrée à l'autre — PC-Link ou Broderie



Par défaut, la lettre de lecteur sera l'unité de lecture/écriture de la carte ATA.

- Si vous avez enregitrez votre dessin avant de l'envoyer sur la carte ATA PC, il sera écrit avec le même nom.
- Si vous n'avez pas enregistrez votre dessin, il sera envoyé avec le nom de l'image qui a servi à le créer.

3 Pour changer le nom du fichier de sortie :
- Cliquez sur **Nom** pour changer le nom du fichier.
Le dialogue *Nom JEF* s'ouvre.



- Entrez un nom puis cliquez sur **OK**.

4 Cochez la case *Sélectionner ouvrir/enregistrer dossierr* pour passer d'un type de mémoire intégrée à l'autre — PC-Link ou Broderie.
- Pas de coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier PC Link de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode PC Link et cliquer sur l'onglet *Carte ATA PC*.
- Une coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier Broderie de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode Broderie et cliquez sur l'onglet *Ouvrir mode fichier*.

Attention Si vous utilisez un ordinateur portable, vous devrez « demander la permission » de retirer la carte ATA PC de votre ordinateur. Ceci se fait en cliquant sur l'icone contrôleur de la barre d'outils de Windows.

5 Cliquez sur **Ecrire**.
Le transfert de fichier se met en route. Le dessin est copié sur l'emplacement sélectionné.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

Ecrire plusieurs dessins sur une carte ATA

Vous pouvez envoyer plus d'un dessin en format JEF à la fois sur votre carte ATA. La procédure est analogue à celle utilisée pour envoyer des fichiers dessins multiples sur machine.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné MemoryCraft 10000 V2.21, ou MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E comme machine courante. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour écrire plusieurs dessins sur une carte ATA

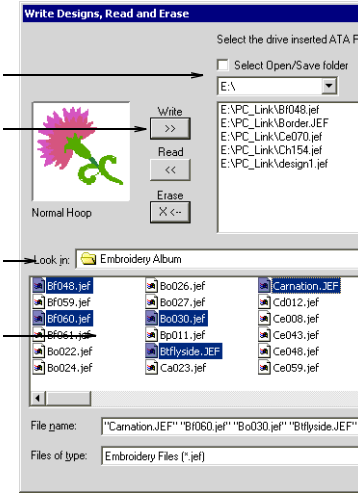
1 Sélectionnez *Carte ATA > Ecrire, Lire et Effacer dessins*.
Quand tous les dessins sont retirés de la carte, le dialogue Ecrire, lire et supprimer dessins s'ouvre. Ce même dialogue vous permet d'écrire, de lire ou de supprimer vers ou à partir d'une carte ATA PC.

Sélectionnez la destination

Ecrivez sur carte ATA PC

Sélectionnez dossier source

Sélectionnez dessins à envoyer



Note La mémoire intégrée PC-Link est sélectionnée par éfaut sur la carte ATA PC.

2 Sélectionnez un dossier source sur la liste *Regarder dans*.

Seuls les fichiers JEF sont affichés.

3 Sélectionnez le ou les dessins à envoyer.

Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné.

4 Cochez la case *Sélectionner ouvrir/enregistrer dossierr* pour passer d'un type de mémoire intégrée à l'autre —PC-Link ou Broderie.

- Pas de coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier PC Link de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode PC Link et cliquer sur l'onglet *Carte ATA PC*.
- Une coche : signifie que les dessins seront reçus du dossier Broderie de la carte ATA PC. Vous devez mettre votre machine en mode Broderie et cliquez sur l'onglet *Ouvrir mode fichier*.

Attention Si vous utilisez un ordinateur portable, vous devrez « demander la permission » de retirer la carte ATA PC de votre ordinateur. Ceci se fait en cliquant sur l'icone contrôleur de la barre d'outils de Windows.

5 Cliquez sur **Ecrire**.

Le transfert de fichier se met en route. Les dessins sont copiés sur l'emplacement sélectionné.

Note Au cas peu probable où un fichier excèderait les limites imposées, il serait rejeté par la machine. Voir *Fractionner des fichiers de grande taille* à la page 143 pour les détails.

Retirer et supprimer des dessins d'une carte ATA PC

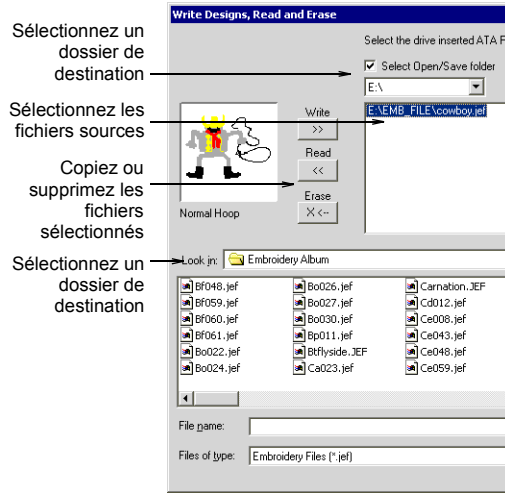
Vous pouvez retirer tous les dessins de la carte ATA PC à des fins d'édition et/ou de stockage sur disque dur ou sur un autre emplacement. Ou bien, vous pouvez supprimer tous les dessins de la carte ATA PC pour dégager de l'espace mémoire. Voir aussi *Retirer des dessins d'une machine* à la page 150.

Note Vous disposez de cette option si vous avez sélectionné MemoryCraft 10000 V2.21, ou MemoryCraft 9500 et MemoryCraft 300E comme machine courante. Voir *Selectionnement des modèles de machines* à la page 143 pour les détails.

Marche à suivre pour retirer ou supprimer des dessins d'une carte ATA PC

1 Sélectionnez *Carte ATA > Ecrire, Lire et Effacer dessins*.

Quand tous les dessins sont retirés de la carte, le dialogue Ecrire, lire et supprimer dessins s'ouvre. Ce même dialogue vous permet d'écrire, de lire ou de supprimer vers ou à partir d'une carte ATA PC.



2 Sélectionnez la source des dessins à copier ou à supprimer.

Note La mémoire intégrée PC-Link est sélectionnée par éfaut sur la carte ATA PC. Pour les autres options, voir *Ecrire plusieurs dessins sur une carte ATA* à la page 152.

3 Sélectionnez un dossier de destination si vous tranférez des dessins sur votre ordinateur.

Le panneau de visualisation affiche l'image du dernier dessin sélectionné.

4 Sélectionnez un ou plusieurs dessins sur le listage des fichiers sources.

5 Cliquez sur **Lire** pour copier les dessins sélectionnés dans le dossier courant de l'ordinateur, ou sur **Effacer** pour tous les supprimer.

Stocker des dessins sur des cartes Scan

Les cartes Scan sont utilisées pour stocker des dessins en format de données de points de broderie. Elles sont surtout utilisées pour transférer des dessins de l'ordinateur vers des machines à broder ancien style. Vous pouvez ouvrir les dessins de cartes Scan directement dans DIGITIZER 10000. Une fois qu'un dessin a été lu, vous pouvez l'exporter tel quel, le modifier ou le faire sortir dans son format d'origine. Après la conversion, le dessin peut être redimensionné ou modifié. Enregistrez un dessin en format SEW si vous voulez l'enregistrer sur une carte Scan. Ouvrez-le dans *EasyEdit* si vous devez éditer

des points de broderie. Voir *Opening embroidery files in DIGITIZER 10000* à la page 143 pour les détails.

L'utilitaire ScanCard que vous utilisez dépend du type de l'unité de lecture/écriture de carte que vous avez. Le tableau suivant dresse la liste des utilitaires qu'il vous faut utiliser.

Scan Card - RW	ScanCard - SNS
Memory Craft Reader/Writer	Scan 'n Sew PC
Reader/Writer 19000	Scan 19000
DreamVision	Envision Scan PC

Lire des dessins à partir de cartes Scan

Utilisez Lire (barre d'outils ScanCard R/W) pour ouvrir un dessin à partir d'une carte Scan.

Vous pouvez ouvrir des fichiers SEW contenus dans des cartes Scan en utilsant les utilitaires ScanCard et l'unité de lecture/écriture de votre carte. C'est ce que vous devrez faire si vous voulez modifier un dessin entre deux broderies, ou si vous voulez exporter de nouveaux dessins à éditer.

Note Les cartes de mémoire aux numéros de série inférieur à 121, ou soumises à des restrictions de copyright, ne peuvent pas être téléchargées vers le serveur à des fins d'édition.

Marche à suivre pour lire des fichiers contenus dans des cartes Scan

1 Connectez l'unité de lecture/écriture à un port série de votre ordinateur.

Note Si vous utilisez une unité de lecture/écriture qui n'est pas compatible avec ScanCard, référez-vous à son mode d'emploi pour les instructions concernant la lecture et l'ouverture des dessins.

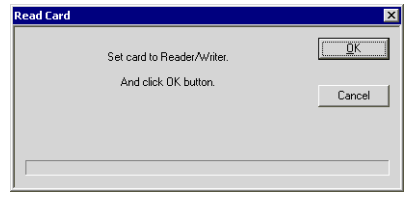
2 Insérez une carte dans l'unité.

3 Sélectionnez *Démarrer* > *Programmes* > DIGITIZER 10000 puis l'utilitaire *ScanCard - R/W*.

La barre d'outils *ScanCard* s'ouvre.

4 Cliquez sur l'icone *Lire*.

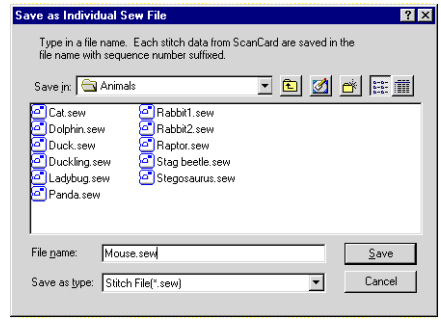
Le dialogue *Lire carte* s'ouvre.



Tip Vous pouvez également pressez les touches **Ctrl + R** de votre clavier.

5 Cliquez sur **OK** pour lire les dessins sur la carte.

Le dialogue *Enregistrer sous fichiers Sew individuels* s'ouvre.



6 Sélectionnez le dossier où vous voulez enregistrer les dessins.

Le dossier par défaut pour DIGITIZER 10000 est *Embroidery Album*.

7 Entrez un nom de fichier pour les dessins.

Le nom spécifié sera utilisé pour tous les fichiers, et suivi d'un numéro séquentiel.

Par exemple, si vous donnez « Fleur » comme nom de fichier, les dessins s'appeleront Fleur01.SEW', Fleur02.SEW, et ainsi de suite. Le cas échéant, vous pourrez renommer ces fichiers plus tard.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Ecrire des dessins sur des cartes Scan

Utilisez Ecrire (barre d'outils ScanCard R/W) pour écrire un dessin sur une carte Scan.

Quand vous êtes prêt à envoyer votre dessin à la broderie, vous devez l'écrire sur une carte Scan. Vous écrivez vos fichiers dessins en utilisant l'utilitaire ScanCard approprié pour télécharger vers l'unité de lecture/écriture et la carte. Vous ne pouvez écrire les dessins que s'ils sont en format SEW. Chaque fois que vous écrivez des dessins sur une carte Scan, les dessins déjà contenus sur la carte sont effacés.

Tip Sauvegardez les dessins existant sur la carte avant d'écrire, en les extrayant de la carte Scan, les enregistrant en fichiers SEW et en les réécrivant sur la carte Scan avec les nouveaux dessins. Voir *Lire des dessins à partir de cartes Scan* à la page 154.

Marche à suivre pour écrire le dessin sur une carte Scan

1 Connectez l'unité de lecture/écriture de votre carte à un port série de votre ordinateur.

Note Si vous utilisez une unité de lecture/écriture qui n'est pas compatible avec les utilitaires ScanCard, référez-vous à son mode d'emploi pour les instructions concernant l'écriture des dessins sur cartes Scan.

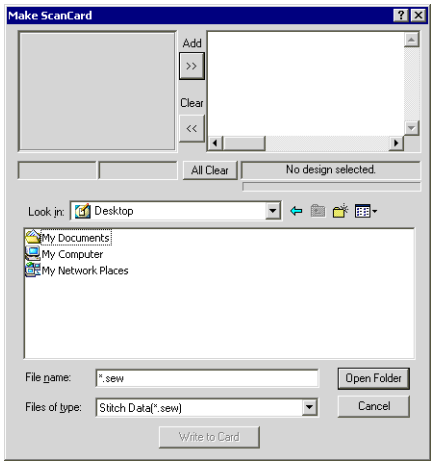
2 Sélectionnez *Démarrer* > *Programmes* > DIGITIZER 10000.

3 Sélectionnez l'utilitaire *ScanCard - R/W*.

La barre d'outils *ScanCard* s'ouvre.

4 Cliquez sur l'icone *Ecrire*.

Le dialogue *Faire ScanCard* s'ouvre.



Tip Vous pouvez également pressez les touches **Ctrl + W** de votre clavier.

5 Sélectionnez le dossier dans lequel le dessin est enregistré sur la liste *Regarder dans*.

Si vous avez enregistré dans le dossier par défaut, sélectionnez *Album de broderie*.

6 Sélectionnez le dessin sur la liste.

Lorsque vous sélectionnez un dessin, un aperçu de celui-ci s'affiche dans le panneau supérieur gauche du dialogue.

7 Cliquez sur **Ajouter** pour l'ajouter à la liste des dessins à écrire sur carte Scan.

Vous pouvez sélectionner et ajouter plusieurs dessins à la fois.

8 Cliquez sur **Ecrire sur carte**.

9 Cliquez sur **OK**.

Le dessin est écrit sur la carte Scan. Vous pouvez maintenant procéder à la broderie de votre dessin, comme vous le feriez avec toute autre carte de dessins.

Formater des cartes Scan

Utilisez Format (barre d'outils ScanCard R/W) pour formater une carte Scan.

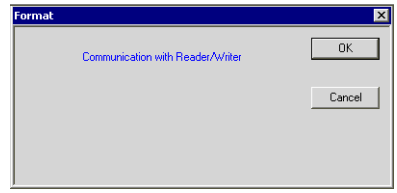
Les cartes Scan doivent être formatées de façon à être compatibles avec la machine à broder que vous voulez utiliser, sans ça la machine ne pourra pas lire les dessins. Pour plus amples informations sur le type de disque approprié, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

Marche à suivre pour formater des cartes Scan

1 Connectez l'unité de lecture/écriture à un port série de votre ordinateur ou ouvrez un utilitaire ScanCard.

2 Cliquez sur l'icone *Format*.

Le dialogue *Format* s'ouvre.



Tip Vous pouvez également pressez les touches **Ctrl + F** de votre clavier.

3 Cliquez sur **OK** pour supprimer toutes les données stockées sur la carte Scan.

Ajuster les paramètres de communication ScanCard

Utilisez Paramètres (barre d'outils ScanCard R/W) pour ajuster les paramètres de communication entre votre ordinateur et l'unité de lecture/écriture de MemoryCraft.

Si un message d'erreur apparaît, vérifiez :

- la connexion entre l'ordinateur et l'unité de lecture/écriture ;
- les paramètres de communication entre l'ordinateur et l'unité de lecture/écriture ;

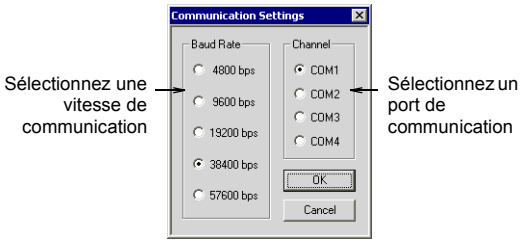
- le numéro du port série de l'ordinateur ;
- si l'unité de lecture/écriture est sous tension ou non.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de communication ScanCard

1 Connectez l'unité de lecture/écriture à un port série de votre ordinateur ou ouvrez un utilitaire ScanCard.

2 Cliquez sur l'icone *Paramètres*.

Le dialogue *Paramètres de communication* s'ouvre.



3 Sélectionnez le port de communication (COM1-COM4) auquel est connecté l'unité de lecture/écriture.

Note Assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit entre l'unité de lecture/écriture et les autres périphériques.

4 Paramétrer la vitesse de communication du port COM sélectionné à la plus haute vitesse disponible sur votre ordinateur (vitesse en bauds 4800-57600 bps).

Les paramètres du port *doivent* correspondre à ceux de la machine à broder ou du périphérique sélectionné. Conformez-vous à la section sur les paramètres de communication de la documentation accompagnant le périphérique.

Note Si vous vous heurtez à une erreur de communication, sélectionnez une vitesse plus lente.

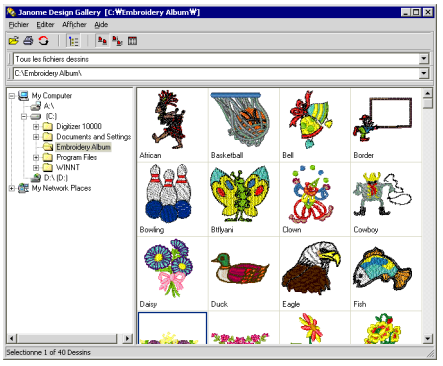
5 Cliquez sur **OK**.

Partie VIII

GESTIONNAIRE DE DESSINS

Chapitre 26

LES FONCTIONS ESSENTIELLES DE GALERIE DE DESSIN



Galerie de dessin provides an efficient way for viewing and managing embroidery designs. Avec cet outil de gestion de dessins, vous pouvez rechercher des fichiers dessins stockés sur le disque dur de votre ordinateur, un CD-ROM ou une disquette, de même que vous pouvez les couper, les copier, les coller ou les supprimer. Il reconnaît tous les formats de fichier dessin utilisés par EasyDesign. Voir aussi *Formats de fichier et de disquette compatibles* à la page 174.

Cette section décrit comment utiliser Galerie de dessin pour accéder aux dessins contenus dans les dossiers et les visualiser. Elle explique également comment couper, copier, coller ou supprimer les dessins dans les dossiers.

Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie

Galerie de dessin ne fait pas l'objet d'une installation séparée. Il fait partie intégrante de DIGITIZER 10000 et est facile à configurer et à démarrer. Galerie de dessin affiche les vignettes et un nombre limité d'informations à chaque fois que vous accédez à un dossier de dessins. Vous pouvez filtrer le contenu de

la fenêtre d'affichage pour ne montrer que certains types de fichier. Vous pouvez aussi renommer des dossiers, ajouter des sous-dossiers ou supprimer des dossiers sans quitter Galerie de dessin.

Ouvrir Galerie de dessin

Cliquez deux fois sur l'icone de bureau pour ouvrir Galerie de dessin. EasyDesign s'ouvrira par défaut.

Si EasyDesign est déjà ouvert, cliquez sur Galerie de dessin (barre d'outils Standard) pour ouvrir Galerie de dessin.

Naviguer jusqu'aux dossiers de dessins à l'aide d'Galerie de dessin est analogue à la navigation avec Windows Explorer. Votre accès aux dossiers de dessins sur votre réseau n'est limité que par vos droits d'accès au réseau établis par votre administrateur de système. Galerie de dessin vous permet d'afficher tout type de fichier dessin compatible qui se trouve dans les dossiers de dessins. Voir aussi *Formats de fichier et de disquette compatibles* à la page 174.

Note Si vous démarrez Galerie de dessin à partir du bureau ou à partir du bouton **Démarrer** de Windows, EasyDesign s'ouvrira également. Si votre ordinateur est lent, ou si vous avez démarré de nombreuses applications, Galerie de dessinpourrait ne pas s'ouvrir.

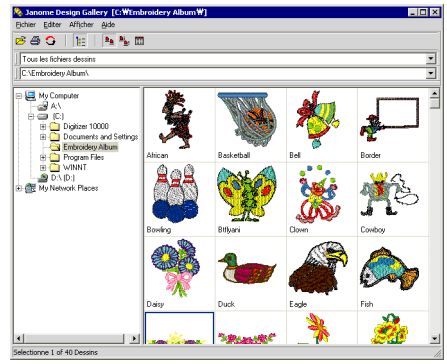
Marche à suivre pour ouvrir Galerie de dessin

1 Cliquez deux fois sur l'icone de raccourci Galerie de dessin sur le bureau électronique de Windows.

Ou bien, si EasyDesign est déjà ouvert, cliquez sur l'icone Galerie de dessin de la barre d'outils Standard.

Galerie de dessin et EasyDesign s'ouvriront dans des fenêtres séparées. Galerie de dessin ouvre votre dossier de *Embroidery Album*, affichant tous vos dessins JAN sous forme de vignettes.

Suggestion Si EasyDesign masque Galerie de dessin, passez de l'un à l'autre en utilisant la fonction Windows **Alt + Tab**.



Note Le processus de génération des images vignettes peut s'avérer être très lent sur les vieilles machines ou s'il y a beaucoup de dessins dans le dossier sélectionné. Si vous maintenez la touche **Alt** pressée, la régénération sera abandonnée. La vignette sera générée en utilisant un point d'exclamation jaune par défaut. Cela ne veut pas dire que le dessin est manquant. Voir aussi *Localiser des fichiers manquants* à la page 161.

2 Faites glisser la barre de fractionnement située entre les dossiers et les vignettes vers la gauche ou vers la droite pour redimensionner les sections de la fenêtre.

3 Pour trouver un dessin qui ne se trouve pas dans le dossier courant — par ex. : *C:\Dessins* — utilisez le listage de dossiers pour localiser le dossier requis.

Suggestion Si les lecteurs et les dossiers ne sont pas tous affichés, cliquez sur le signe + à gauche de *Mon ordinateur* pour afficher tous les lecteurs locaux et de réseau disponibles à partir de votre ordinateur.

4 Cliquez sur un dossier dans le listage de dossiers pour afficher son contenu dans la fenêtre d'affichage.

Vous pouvez lister le contenu d'un dossier de différentes façons. Voir *Classer les fichiers dans des dossiers* à la page 164 pour les détails.

Suggestion Fermez Galerie de dessin en mode *Afficher par informations relatives aux dessins* et il s'ouvrira plus rapidement la prochaine fois.

Afficher les vignettes et informations récapitulatives des dessins de broderie

Cliquez sur Vignettes pour afficher les dessins sous forme de vignettes.

Cliquez sur Vignettes et récapitulatif pour afficher les dessins sous forme de vignettes accompagnées d'informations de broderie.

Cliquez sur Détails pour afficher les informations concernant le dessin sélectionné.

Les dessins de broderie de Galerie de dessin peuvent être listés sous forme de vignettes seulement (affichage par défaut), sous forme de vignettes et d'informations récapitulatives, ou sous forme d'informations relatives au dessin.

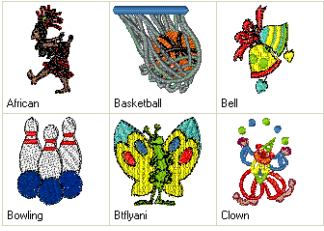
Suggestion Les dessins peuvent être aussi affichés en mode plein écran par le biais de EasyDesign. Voir *Ouvrir des dessins de broderie dans EasyDesign* à la page 162 pour les détails.

Marche à suivre pour afficher les vignettes de dessin et les informations récapitulatives

1 Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier.

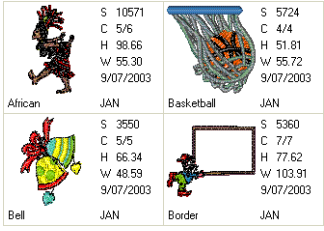
2 Utilisez les options d'affichage pour afficher les dessins du dossier dans le format d'affichage désiré :

- Pour afficher les dessins sous forme de vignettes uniquement, cliquez sur l'icone *Vignettes* de la barre d'outils. Ou sélectionnez *Afficher* > *Vignettes*.



afficher vignettes

- Pour afficher les dessins sous formes de vignettes accompagnées d'informations de broderie, cliquez sur l'icone *Vignettes et récapitulatif* de la barre d'outils. Ou sélectionnez *Afficher* > *Vignettes et récapitulatif*.



affichage vignettes et récapitulatifs

- Pour afficher les dessins à l'intérieur d'une liste détaillée, cliquez sur l'icone *Détails* de la barre d'outils. Ou sélectionnez *Afficher* > *Détails*.

Les dessins sont listés, affichant leur nom, la taille de leur fichier, leur type de fichier, la version, etc. Cliquez sur l'en-tête de colonne pour ordonner la liste.

File Name	Size	File Type	Version	Date	Stitches	Description
Flower-ring.JEF	5.6 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	2694	
Carnation.JEF	15.0 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 2	7417	
Raspberry.JEF	19.1 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9452	
Ribbon.JEF	19.2 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9497	
Dandelion.JEF	19.5 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9639	
Flower1.JAN	24.6 Kb	.JAN	10.0	11/07/2003 4	1721	
Hearts.JEF	25.3 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	12577	
Laurel.JAN	28.7 Kb	.JAN	10.0	14/07/2003 5	3407	
Btflyside.JEF	30.0 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 2	14906	
Flower3.JAN	30.7 Kb	.JAN	10.0	11/07/2003 4	2873	
Sprinter.JAN	31.2 Kb	.JAN	10.0	14/07/2003 5	4102	
Bowling.JAN	32.8 Kb	.JAN	10.0	9/07/2003 7	15597	

afficher détails

Note Le nombre de dessins sélectionnés est affiché dans la barre d'état en bas de la fenêtre Galerie de dessin.

Afficher des dessins sur toute la fenêtre

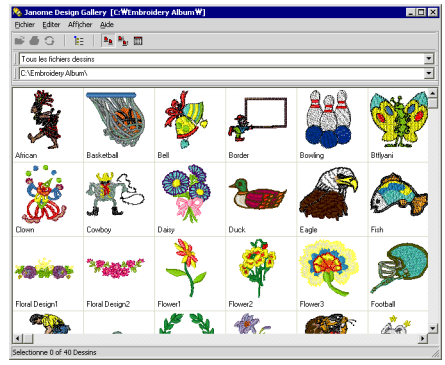
Cliquez sur Dossiers pour masquer le listage de dossiers.

Il s'avère souvent plus pratique de visualiser les dessins des dossiers sur toute l'étendue de la fenêtre. Pour ce faire, vous pouvez toujours rechercher des dessins en utilisant la liste *Regarder dans* ou l'option *Rechercher emplacement*.

Marche à suivre pour afficher des dessins sur toute la fenêtre

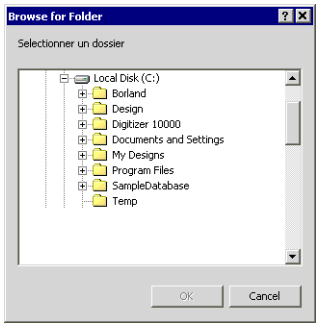
1 Cliquez sur l'icone *Dossiers*.

Les dessins peuvent être maintenant visualisés sur toute la fenêtre.



2 Pour visualiser des dessins contenus dans d'autres dossiers, faites une sélection sur la liste déroulante *Regarder dans*.

Suggestion Ou bien, sélectionnez *Afficher* > *Rechercher emplacement* pour ouvrir le dialogue *Rechercher dossier*.



Localiser des fichiers manquants

Si un utilisateur déplace des fichiers de façon incorrecte, la vignette de dessin normale est habituellement remplacée par une vignette de « dessin manquant » la prochaine fois que Galerie de dessin est ouvert. Chaque couleur en indique la cause probable :

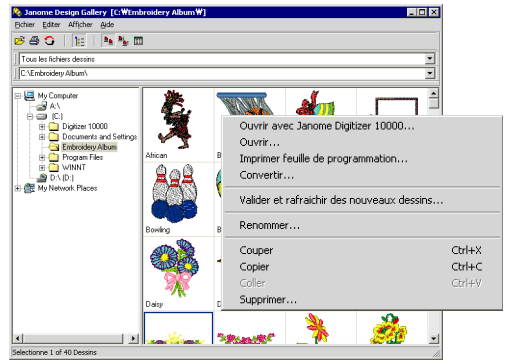
Icone	Description
	Ceci veut dire que Galerie de dessin ne peut pas trouver le fichier dessin. Remplacez les fichiers manquants à partir de la copie de sauvegarde ou d'une autre source. Si cela s'avère impossible, supprimez l'enregistrement ou rafraîchissez le répertoire. Voir aussi *Rafraîchir l'affichage* à la page 161.
	Ceci veut dire que Galerie de dessin a trouvé une version mise à jour de la vignette mais qu'il ne peut en reconnaître le format. Utilisez Valider et rafraîchir pour mettre à jour l'affichage. Galerie de dessin essayera d'exécuter un remplacement la prochaine fois que le dossier sera ouvert ou rafraîchi. Voir aussi *Rafraîchir l'affichage* à la page 161.
	Galerie de dessin reconnaît un ensemble prédéterminé de types de fichier en fonction de la liste déroulante des types de fichier. If it sees a design that has the required file suffix — JAN, BMP, etc — but it is unable to read the file, it will display the green question mark. Localisez le fichier et supprimez-le.

Rafraîchir l'affichage

Parfois, votre écran n'affichera les changements effectués que si vous rafraîchissez l'affichage. Les changements apportés aux dossiers ne pourront également être affichés que si vous rafraîchissez le listage de dossiers. Si les graphiques et les vignettes n'apparaissent toujours pas correctement, ou si vous avez mis à jour votre logiciel DIGITIZER 10000, il vous faudra alors « valider et rafraîchir ».

Marche à suivre pour rafraîchir l'affichage

- Pour rafraîchir la fenêtre d'affichage, sélectionnez *Afficher* > *Rafraîchir,* ou appuyez sur la touche **F5**.
- Pour rafraîchir les dossiers du listage de dossiers, sélectionnez *Afficher* > *Rafraîchir noeud d'arborescence*. Ou bien, sélectionnez le noeud que vous voulez rafraîchir, cliquez à droite et sélectionnez *Rafraîchir* sur le menu contextuel.
- Pour valider et rafraîchir un dossier, sélectionnez *Valider et rafraîchir* sur le menu Afficher ou sur le menu contextuel.



Suggestion De temps à autre, Galerie de dessin affiche un point d'interrogation rouge, bleu ou vert suivi d'une brève description au lieu d'une vignette graphique. Voir *Localiser des fichiers manquants* ci-dessous pour les détails.

Accéder aux dessins de broderie dans les dossiers

Galerie de dessin vous permet de sélectionner des dessins se trouvant dans des dossiers. Une fois sélectionnés, vous pouvez les manipuler de diverses façons — par exemple : les couper, les copier, les coller, éditer l'enregistrement ou les convertir en d'autres formats. Vous pouvez aussi ouvrir des dessins dans EasyDesign directement à partir de Galerie de dessin pour afficher ou éditer.

Suggestion Quand le fichier est sélectionné, cliquez à droite pour ouvrir un menu contextuel contenant les commandes *Ouvrir*, *Imprimer*, *Convertir*, *Broder sur machine* et *Supprimer*.

Sélectionner des dessins dans des dossiers

Il faut sélectionner les dessins avant d'entreprendre toute action — afficher, ouvrir ou copier. Vous pouvez sélectionner un groupe de dessins, une série de dessins ou tous les dessins contenus dans un dossier. Un groupe est composé de dessins sélectionnés. Une série est un groupe de dessins consécutifs.

Marche à suivre pour sélectionner des dessins dans un dossier

1 Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez le dossier contenant le dessin.

2 Affichez les dessins sous forme de vignettes ou de listes d'informations.

Voir *Afficher les vignettes et informations récapitulatives des dessins de broderie* à la page 159 pour les détails.

Suggestion Le processus de génération des images vignettes peut s'avérer être très lent sur les vieilles machines ou s'il y a beaucoup de dessins dans le dossier sélectionné. Si vous maintenez la touche **Alt** pressée, la régénération sera abandonnée. La vignette sera générée en utilisant un point d'exclamation jaune par défaut.

3 Classez les dessins par la catégorie requise — par ex. : classer par client pour répertorier tous les dessins par client. Voir *Classer les fichiers dans des dossiers* à la page 164 pour les détails.

4 Sélectionnez un ou plusieurs dessins.

- Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous sélectionnez.
- Pour sélectionner tous les dessins du dossier, sélectionnez *Editer* > *Sélectionner tout*.

5 Pour annuler tous les dessins sélectionnés, sélectionnez *Editer* > *Désélectionner tout* ou cliquez sur un dessin non sélectionné.

Suggestion Pour désélectionner un dessin d'un groupe de dessins sélectionnés, cliquez de nouveau dessus tout en maintenant la touche **Ctrl**.

Ouvrir des dessins de broderie dans EasyDesign

Cliquez sur Ouvrir dessin pour ouvrir le ou les dessins sélectionnés dans EasyDesign.

Tout dessin sélectionné dans la fenêtre d'affichage de Galerie de dessin peut être ouvert dans EasyDesign pour être affiché ou édité.

Marche à suivre pour ouvrir des dessins dans EasyDesign

1 Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez le dossier contenant le dessin.

2 Sélectionnez un ou plusieurs dessins.

Suggestion Si vous voulez ouvrir plusieurs dessins en même temps, sélectionnez l'affichage en liste d'informations. Voir *Afficher les vignettes et informations récapitulatives des dessins de broderie* à la page 159 pour les détails.

3 Cliquez sur l'icone *Ouvrir*.

Ou, si l'affichage des dessins se présente sous forme de vignettes, cliquez deux fois sur la vignette requise.

Le ou les dessins sélectionnés sont affichés dans la fenêtre de EasyDesign, prêts à être édités.

Suggestion Marche à suivre pour passer de EasyDesign à Galerie de dessin, et vice versa :

- Maintenez la touche **Alt**, puis tapotez la touche **Tab** jusqu'à ce que l'icone EasyDesign soit en surbrillance. Relâchez la touche **Alt**.

- Ou bien, cliquez sur l'icone EasyDesign sur la barre de tâches de Windows.

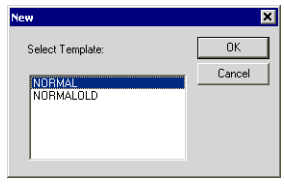
Créer des nouveaux dessins avec des modèles personnalisés

Vous pouvez ouvrir un nouveau modèle de dessin dans EasyDesign à partir de Galerie de dessin.

Marche à suivre pour créer des nouveaux dessins à l'aide d'un modèle personnalisé

1 Sélectionnez *Fichier* > *Nouveau*.

EasyDesign s'ouvre et le dialogue *New* apparaît.



Note Si le seul modèle disponible est celui par défaut, le dialogue *Nouveau* pourrait ne pas apparaître.

2 Sélectionnez un modèle dans la liste.

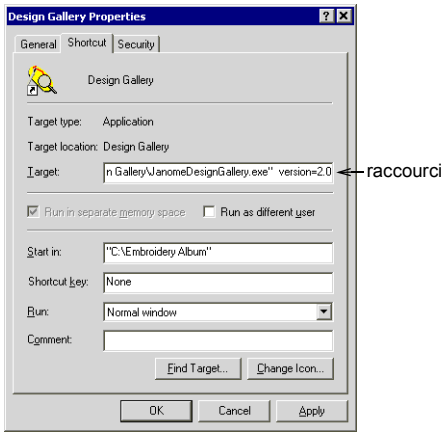
3 Cliquez sur **OK**.

Reconnecter Galerie de dessin à EasyDesign

Parfois, Galerie de dessin peut rencontrer des difficultés l'empêchant de se connecter à EasyDesign.

Marche à suivre pour reconnecter Galerie de dessin à EasyDesign

- Assurez-vous que votre clé de protection est connectée.
- Ouvrez Galerie de dessin et vérifiez qu'il s'exécute correctement de façon autonome — fermez Galerie de dessin, puis ouvrez EasyDesign en cliquant sur son icone dans le bureau Windows.
- Si le problème persiste, réinstallez EasyDesign.
- Vérifiez que la version de EasyDesign que vous êtes en train d'utiliser est la même que celle enregistrée dans Galerie de dessin *Propriétés de raccourcis*:
  - Cliquez à droite sur l'icone Galerie de dessin de votre bureau Windows, puis sélectionnez *Propriétés*.



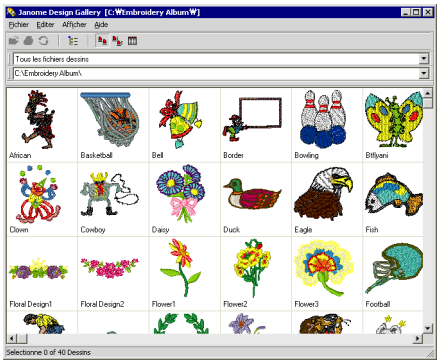
  - Cliquez sur l'onglet *Raccourci*, et lisez le dernier texte dans le champ *Cible* — par ex. : ...version2.0A.

    Cette version devrait être identique à la version de EasyDesign que vous êtes en train d'utiliser. Si ce n'est *pas* le cas, replacez la version correcte et cliquez sur **OK**.

- Finalement, et seulement si vous êtes un utilisateur possédant de solides bases informatiques, exécutez *regedit.exe* de Windows et supprimez le sous-arbre qui se trouve sous : \Software\Janome\Wilcom ES\9.0\DesignLib\...
- Réinstallez EasyDesign.

Chapitre 27

GALERIE DE DESSIN FONCTIONS AVANCÉES



Les dessins contenus dans les dossiers Galerie de dessin peuvent être classés de diverses façons. Ceci s'avère utile lporsque vous voulez sélectionner des dessins à ouvrir, à imprimer, et ainsi de suite. Une fois qu'un dessin est sélectionné dans un dossier de Galerie de dessin, vous pouvez l'ouvrir dans EasyDesign. Vous pouvez aussi convertir par lot votre JAN et d'autres fichiers dessins vers ou à partir d'autres formats de fichier directement de Galerie de dessin.

Cette section décrit les fonctionnements les plus avancés deGalerie de dessin, du classement de fichiers à la conversion de dessins. Elle décrit également comment imprimer des dessins individuels et des catalogues de dessins.

Classer les fichiers dans des dossiers

La façon la plus simple de classer des fichiers dans des dossiers de Galerie de dessin est par type de fichier — par ex. : fichiers JAN uniquement. Les dessins peuvent être classés plus avant des façons suivantes :

- Classement simple en utilisant *Afficher* > *Classer par* (*Nom*, *Type*, *Dimensions* ou *Date*). Voir *Exécuter des classements simples en utilisant le menu Afficher* à la page 165 pour les détails.
- Classement simple en utilisant les en-têtes des listes d'informations : par *Nom de fichier*, *Dimensions*, *Type de fichier*, *Version*, *Date*, *Point de broderie* ou *Description*. Voir *Exécuter des classements simples en utilisant la liste d'informations* à la page 165 pour les détails.

Limiter les types de fichiers affichés

Avec Galerie de dessin, vous pouvez filtrer le contenu de tout dossier de dessins pour n'afficher que certains types de fichier — par exemple : uniquement des fichiers JAN.

Marche à suivre pour limiter le nombre des types de fichier affichés

1. Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez le dossier contenant le dessin.

   Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2. Cliquez sur la liste déroulante *Fichiers* de la barre d'outils.

3. Sélectionnez :
   - *Tous les fichiers* pour afficher tous les types de fichier contenus dans le dossier.
   - *Fichiers illustrations* pour n'afficher que les fichiers BMP et PNG.
   - Toute autre option pour n'afficher que des fichiers de ce type — par exemple : modèles.

Exécuter des classements simples en utilisant le menu Afficher

Vous pouvez classer vos vignettes ou vos listes d'informations en utilisant l'un de quatre types. Les dessins peuvent être classés soit sous forme de vignettes soit sous forme de listes d'informations.

Marche à suivre pour exécuter un classement simple en utilisant le menu Afficher

1. Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier de dessins.

   Voir *Ouvrir Galerie de dessin* à la page 159 pour les détails.
2. Listez les dessins sous forme de vignettes ou de listes d'informations.

   Voir *Afficher les vignettes et informations récapitulatives des dessins de broderie* à la page 159 pour les détails.
3. Sélectionnez *Afficher* > *Classer par nom* ou *Classer par type* ou *Classer par taille* ou *Classer par date*.

   Les dessins seront classés en fonction de l'option sélectionnée.

Exécuter des classements simples en utilisant la liste d'informations

Vous pouvez classer les listes d'informations en cliquant sur les en-têtes de colonne. Les dessins sont arrangés en fonction de l'en-tête sélectionné. Répéter inverse l'ordre de classement. Les dessins doivent être affichés sous la forme d'une liste d'informations.

Marche à suivre pour exécuter un classement simple en utilisant la liste d'informations

1. Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier de dessins.

   Voir *Ouvrir Galerie de dessin* à la page 159 pour les détails.
2. Listez les dessins sous forme de listes d'informations.

   Voir *Afficher les vignettes et informations récapitulatives des dessins de broderie* à la page 159 pour les détails.

File Name	Size	File Type	Version	Date	Stitches	Description
Flower-ring.JEF	5.6 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	2694	
Carnation.JEF	15.0 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 2	7417	
Raspberry.JEF	19.1 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9452	
Ribbon.JEF	19.2 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9497	
Dandelion.JEF	19.5 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	9639	
Flower1.JAN	24.6 Kb	.JAN	10.0	11/07/2003 4	1721	
Hearts.JEF	25.3 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 3	12577	
Laurel.JAN	28.7 Kb	.JAN	10.0	14/07/2003 5	3407	
Bitflyside.JEF	30.0 Kb	.JEF	2.0A	18/10/2000 2	14906	
Flower3.JAN	30.7 Kb	.JAN	10.0	11/07/2003 4	2873	
Sprinter.JAN	31.2 Kb	.JAN	10.0	14/07/2003 5	4102	
Bowling.JAN	32.8 Kb	.JAN	10.0	9/07/2003 7:1	5597	

Cliquez sur l'en-tête de colonne pour

3. Cliquez sur l'en-tête d'une colonne à classer — par exemple : *Nom*.

   Les dessins seront classés dans l'ordre de la sélection.
4. Cliquez de nouveau sur l'en-tête pour inverser l'ordre de classement.

Imprimer des dessins et des catalogues

Vous pouvez imprimer certains dessins sélectionnés, ou des catalogues contenant des vignettes, avec des informations limitées.

Suggestion Avant d'imprimer, classer les dessins en groupes utiles. Par exemple, classez par *Type*. Voir *Classer les fichiers dans des dossiers* à la page 164 pour les détails.

Imprimer des imprimés de dessin

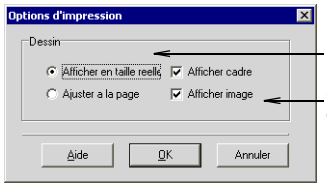
Utilisez Imprimer pour imprimer les imprimés de dessin des dessins sélectionnés.

Vous pouvez imprimer des imprimés de dessin pour des dessins sélectionnés dans des dossiers, y compris les images, cadres et affichages Vizualizer de chaque dessin.

Note Contrairement à *Imprimer dessins*, cette otion peut fournir toutes les informations disponibles se rapportant aux dessins et à la broderie, mais elle utilise beaucoup plus de papier. Voir aussi *Imprimer des catalogues de dessins* à la page 166.

Marche à suivre pour imprimer un imprimé de dessin

1 Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier de dessins.
Voir *Ouvrir Galerie de dessin* à la page 159 pour les détails.
2 Sélectionnez et classez les dessins à imprimer à l'aide de la commande *Classer*.
Voir *Classer les fichiers dans des dossiers* à la page 164 pour les détails.
3 Cliquez sur l'icone *Imprimer*.
Le dialogue *Imprimer* s'ouvre.
4 Sélectionnez l'imprimante désirée, puis entrez le nombre requis de copies.
5 Pour personnaliser l'imprimé, cliquez sur **Options**.
Le dialogue *Options d'impression* s'ouvre.



6 Définissez les options d'imprimé de dessin pour afficher les informations désirées dans le format requis.
7 Définissez les options d'imprimé de dessin pour afficher les informations désirées dans le format requis.
8 Cliquez sur **OK** quand vous avez terminé, puis assurez-vous que les paramètres de votre imprimante sont correctes dans le dialogue *Configuration d'impression* de Windows.

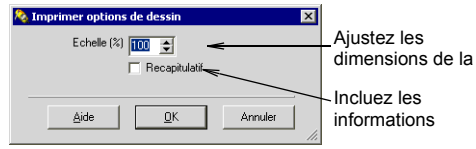
Note Le dialogue et les paramètres disponibles varient selon les imprimantes. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre imprimante.
9 Cliquez sur **OK**.

Imprimer des catalogues de dessins

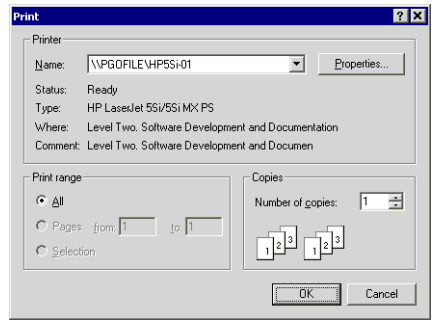
Imprimez les catalogues de dessins contenant des vignettes ainsi qu'un récapitulatif des informations s'y rapportant.

Marche à suivre pour imprimer un catalogue de dessins

1 Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier de dessins.
Voir *Ouvrir Galerie de dessin* à la page 159 pour les détails.
2 Sélectionnez et classez les dessins à imprimer dans le catalogue en utilisant *Afficher > Classer*.
Voir *Classer les fichiers dans des dossiers* à la page 164 pour les détails.
3 Sélectionnez *Fichier > Imprimer dessins*.
Le dialogue *Imprimer options de dessin* s'ouvre.



4 Changez l'*échelle (%)*, si vous désirez des vignettes plus grandes ou plus petites.
5 Sélectionnez *Récapitulatif* si vous voulez imprimer les informations relatives aux dessins.
Le dialogue *Imprimer* de Windows s'ouvre.



6 Cliquez sur **Propriétés** pour sélectionner une imprimante, la taille du papier et autres options dans le dialogue *Imprimer* de Windows pour l'imprimante connectée à votre ordinateur.
7 Cliquez sur **OK** pour imprimer le catalogue.

Suggestion Si le catalogue contient plus d'une page, vous pouvez sélectionner quelle page imprimer en utilisant le dialogue *Imprimer* de Windows.

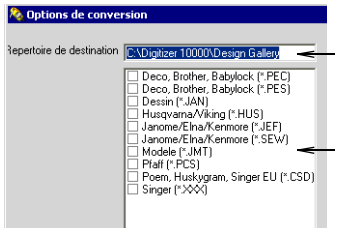
Convertir les fichiers de dessins contenus dans un dossier

Utilisez Convertir pour convertir un type de fichier dessin en un autre.

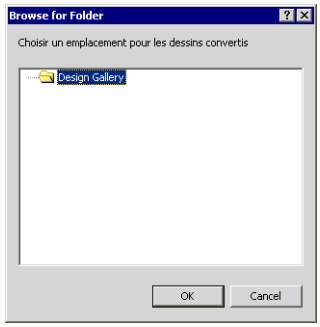
Vous pouvez convertir vos fichiers JAN et autres fichiers dessins vers ou à partir d'autres formats de fichier directement de Galerie de dessin.

Marche à suivre pour convertir des fichiers dessins à l'intérieur de dossiers

1. Ouvrez Galerie de dessin et sélectionnez un dossier de dessins.
   Voir *Ouvrir Galerie de dessin* à la page 159 pour les détails.
2. Sélectionnez le (les) fichier(s) à convertir.
   Voir *Sélectionner des dessins dans des dossiers* à la page 162 pour les détails.
3. Cliquez sur l'icone *Convertir*.
   Le dialogue *Options de conversion* s'ouvre.



4. Sélectionnez les types de fichier choisis pour la conversion.
5. Recherchez le dossier où vous désirez stocker les dessins convertis en utilisant le bouton **...** et le dialogue *Rechercher dossier*.



6. Cliquez sur **OK** pour démarrer la conversion.
   Les dessins convertis seront stockés dans le dossier désigné.

Organiser les dessins dans les dossiers

Vous pouvez renommer des dossiers, ajouter des sous-dossiers ou supprimer des dossiers sans quitter Galerie de dessin.

Renommer, ajouter et supprimer des dossiers

Vous pouvez renommer des dossiers, ajouter des sous-dossiers ou supprimer des dossiers sans quitter Galerie de dessin.

Marche à suivre pour renommer, ajouter ou supprimer des dossiers

1. Ouvrez Galerie de dessin.
   Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2. Recherchez les dossiers que vous voulez renommer, supprimer ou auxquels vous désirez ajouter des sous-dossiers.
3. Ajoutez, renommez ou supprimez des dossiers suivant les besoins :
   - Pour ajouter un sous-dossier à un dossier, sélectionnez ce dernier et cliquez à droite. Sélectionnez *Ajouter sous-répertoire* et tapez le nom quand le sous-dossier apparaît.
   - Pour renommer un dossier, sélectionnez-le et cliquez à droite. Sélectionnez *Renommer* sur le menu contextuel et tapez le nouveau nom.
   - Pour supprimer un dossier, sélectionnez-le et cliquez à droite. Sélectionnez *Supprimer* dans le menu contextuel. Un message apparaît qui vous demande de confirmer la suppression.

Copier et coller des dessins de broderie

Une fois copié, un dessin sélectionné peut être collé dans un autre emplacement en utilisant la commande *Coller*. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un dessin peut être collé.

Marche à suivre pour copier-coller un dessin

1. Ouvrez Galerie de dessin.
   Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2. Sélectionnez un nombre de dessins.
   Voir *Sélectionner des dessins dans des dossiers* à la page 162 pour les détails.

3 Sélectionnez *Editer* > *Copier*.
4 Le cas échéant, changer de dossier en utilisant le répertoire.
Un dessin peut être collé dans le même dossier que le dessin initial.
5 Sélectionnez *Edition* > *Coller*.
Si le dessin sélectionné — par exemple : Ours.JAN — est collé dans le dossier courant, et que le dossier courant contient le dessin original, ou un fichier portant le même nom, le nouveau dessin est automatiquement nommé *Copie de* Ours.*JAN* Vous pouvez alors changer le nom du nouveau fichier en cliquant à droite sur son nom, sélectionnant *Renommer* et tapant le nouveau nom. Pressez la touche **Entrée** pour enregistrer le changement de nom.

Note Si vous renommez le fichier, assurez-vous que l'extension de trois lettres — par ex. : JAN — n'est pas altérée.

Couper-coller des dessins

Quand un dessin sélectionné est coupé, il est retiré du dossier courant. Le dessin peut alors être collé dans un autre emplacement en utilisant la commande *Coller*.

Marche à suivre pour couper-coller des dessins

1 Ouvrez Galerie de dessin.
Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2 Sélectionnez un nombre de dessins.
Voir *Sélectionner des dessins dans des dossiers* à la page 162 pour les détails.
3 Sélectionnez *Editer* > *Couper*.
Un dialogue de confirmation s'ouvre.
4 Cliquez sur **Oui** pour couper le dessin.
5 Accédez au dossier dans lequel vous désirez coller le ou les fichiers.
6 Sélectionnez *Editer* > *Coller* pour coller le dessin sélectionné dans le nouveau dossier.
Si un dessin portant le même nom existe déjà, chaque copie collée est renommée.

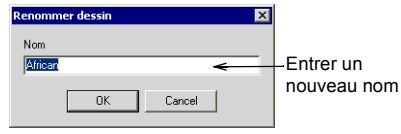
Renommer des dessins dans les dossiers

Les duplications de dessin, les dessins au nom ambigu et les dessins dont le nom est mal orthographié peuvent être renommés rapidement sans avoir à les ouvrir.

Marche à suivre pour renommer un dessin dans un dossier

1 Ouvrez Galerie de dessin.
Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2 Assurez-vous que le dessin sélectionné n'est pas couramment ouvert dans EasyDesign.
3 Cliquez à droite et sélectionnez *Renommer* sur le menu contextuel.

Le dialogue *Renommer dessin* s'ouvre.



4 Entrez le nouveau nom.
5 Cliquez sur **OK**.
Le nom initial du dessin est remplacé.

Supprimer des dessins

Vous pouvez supprimer des dessins pour les retirer de votre ordinateur à titre définitif.

Marche à suivre pour supprimer des dessins à partir de Galerie de dessin

1 Ouvrez Galerie de dessin.
Voir *Ouvrir Galerie de dessin et afficher des dessins de broderie* à la page 158 pour les détails.
2 Sélectionnez un nombre de dessins.
Voir *Sélectionner des dessins dans des dossiers* à la page 162 pour les détails.
3 Sélectionnez *Editer* > *Supprimer*.
Un dialogue de confirmation s'ouvre.
4 Cliquez sur **Oui** pour supprimer le dessin.

Attention Le fichier est définitivement retiré du dossier.

Partie IX

Annexes et indice

Annexe A
GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

DIGITIZER 10000 utilise des barres d'outils et des touches de raccourci pour un accès rapide et aisé aux commandes et aux options de menu les plus courantes.

Cette section fournit une liste de tous les raccourcis clavier disponibles dans EasyDesign et EasyEdit, ainsi q'une description des outils que vous trouverez dans les barres d'outils.

Sauf indication contraire, les raccourcis clavier et les description d'outil s'appliquent aussi bien à EasyDesign qu'à EasyEdit.

Raccourcis clavier

Pour	Taper
créer un nouveau dessin (EasyDesign uniquement)	Ctrl + Fn
ouvrir un dessin existant	Ctrl + O
enregistrer un dessin	Ctrl + S
imprimer un dessin	Ctrl + P
quitter une application	Alt + F4
ouvrir la charte de couleurs	Ctrl + Enter

Pour	Taper ou cliquer sur
choisir l'outil Sélectionner	O
sélectionner des objets multiples	Ctrl +
sélectionner une série d'objets	Shift + Premier et dernier objets
sélectionner l'objet suivant	Tab
sélectionner l'objet précédent	Shift + Tab
ajouter un nouvel objet à la sélection	Ctrl + Tab
ajouter l'objet précédent à la sélection	Ctrl + Shift + Tab
sélectionner tous les objets	Ctrl + A
désélectionner tous les objets	Esc ou X

Pour	Taper ou cliquer sur
grouper les objets sélectionnés	Ctrl + g
dissocier les objets sélectionnés	Ctrl + U

Pour	Taper
couper un objet	Ctrl + X
copier un objet	Ctrl + C
coller un objet	Ctrl + V
dupliquer un objet	Ctrl + D
supprimer des objets sélectionnés ou le dernier objet	Delete

Pour	Taper ou cliquer sur
refaçonner un objet (EasyDesign uniquement)	H S
repositionner un objet sélectionné	+ ↑ ↓ ← →

Pour	Presser	ou
Cadre entier	1	
adapter le dessin à la fenêtre	0 (zéro)	F2
faire un zoom sur le dessin	Z	
arrêter un zoom sur le dessin	Shift + Z	
agrandir une surface	B	
centrer le point de broderie courant	C	F6
retourner à l'affichage précédent	V	F5

Pour	Taper
supprimer le dernier point de référence (EasyDesign uniquement)	←Bksp
activer/désactiver l'assise	U
afficher la boîte de dialogue Détails de (EasyDesign uniquement)	A

Pour	Taper
défaire une commande	Ctrl + Z
rétablir une commande	Ctrl + Y
annuler une commande	Esc

Pour aller	Clavier*	Pavé numérique*
	*(Pressez d'abord la touche ECHAP)	*(Verrouillage numérique **Désactivé**)
au début du dessin	Home	7
à la fin du dessin	End	1
à la couleur suivante (EasyDesign uniquement)	PageDown	3
à la couleur précédente (EasyDesign uniquement)	Page Up	9
100 points de broderie en avant (EasyEdit uniquement)		+
100 points de broderie en arrière (EasyEdit uniquement)		–
10 points de broderie en avant (EasyEdit uniquement)	↓	2
10 points de broderie en arrière (EasyEdit uniquement)	↑	8
1 point de broderie en avant	→	6
1 point de broderie en arrière	←	4

Pour	Taper
afficher/masquer le dessin vectoriel (EasyDesign uniquement)	D
afficher/masquer les points de liaison	Shift + C
afficher/masquer la charte de couleurs	Ctrl + R
mesurer une distance à l'écran	M
régénérer l'écran	R ou F4

Outils et barres d'outils

Vous pouvez accéder aux comandes en utilisant les boutons de la barre d'outils de votre fenêtre dessin. Pour utiliser un outil, placez-y tout simplement le pointeur de la souris et cliquez avec le bouton gauche de celle-ci. Selon l'application utilisée, différents outils apparaissent sur les barres d'outils. Par exemple, la barre d'outils *Afficher* de EasyEdit contient des boutons de saut supplémentaires pour se déplacer à travers les points de broderie, alors que EasyDesign est pourvu de la barre d'outils *Numériser* pour créer de nouveaux objets.

Barre d'outils Standard

Outil	Description
	Cliquez sur Nouveau pour démarrer un nouveau dessin avec le modèle NORMAL. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Ouvrir pour ouvrir un dessin existant.
	Utilisez Enregistrer pour enreigistrer le dessin courant.
	Utilisez Imprimer pour imprimer un dessin utilisant les paramètres courants.
	Cliquez sur Aperçu avant impression pour prévisualiser l'imprimé de dessin à l'écran.
	Cliquez sur Couper pour couper des objets sélectionnés et les mettre dans le presse-papiers.
	Cliquez sur Copier pour copier des objets sélectionnés et les mettre dans le presse-papiers.
	Cliquez sur Coller pour copier des objets dans le dessin.
	Utilisez Envoyer sur machine pour envoyer un dessin à broder sur machine.
	Utilisez Ecrire sur carte pour envoyer un dessin sur une carte ATA.
	Si EasyDesign est déjà ouvert, cliquez sur Galerie de dessin (barre d'outils Standard) pour ouvrir Galerie de dessin.
	Utilisez Défaire pour défaire une commande.
	Utiliser Refaire pour rétablir une commande qui a été « défaite ».
	Cliquez sur Arrêt pour annuler la fonction que vous utilisez ou annuler toutes les sélections d'un dessin.

Barre d'outils Editer

Outil	Description
	Cliquez sur Sélectionner, puis cliquez sur un objet pour le sélectionner. Ou bien, faites glisser un cadre de contour autour de l'objet à sélectionner.
	Cliquez sur Sélection polygonale pour sélectionner des objets avec un cadre de contour. Cliquez pour marquer la zone de sélection comme vous le feriez pour numériser un objet.
	Utilisez Détails d'objet pour définir les détails des objets sélectionnés ou du dessin tout entier. EasyDesign uniquement.
	Cliquez sur Refaçonner pour afficher les points de contrôle et les lignes d'angle de point dans les objets sélectionnés. EasyDesign uniquement.

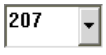
Outil	Description
	Cliquez sur Inverser par rapport à l'horizontale pour inverser un objet sélectionné ou un dessin horizontalement.
	Cliquez sur Inverser par rapport à la verticale pour inverser un objet sélectionné ou un dessin verticalement.
	Cliquez sur Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire (barre d'outils Editer) pour faire pivoter un objet sélectionné ou un dessin de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre. Cliquez à droite pour faire pivoter de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
	Cliquez sur Bord plumeux pour appliquer un effet plumeux aux objets sélectionnés. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres de Bord plumeux. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Assise pour appliquer l'assise automatique aux objets nouveaux ou sélectionnés.
	Utilisez Découper jour pour découper des jours dans des objets sélectionnés. Vous ne pouvez pas découper des jours dans des objets de Cercle ou de Remplissage à angles tournants. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Remettre en séquence pour remettre en séquence les objets sélectionnés par objet ou par couleur. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Mode de point pour sélectionner des points de broderie individuels à éditer. EasyEdit uniquement.
	Utilisez Fractionner bloc pour fractionner le dessin à un point d'aiguille sélectionné. EasyEdit uniquement.
	Utilisez Changer longueur de point pour changer la longueur maximale de point dans le bloc de points sélectionné. EasyEdit uniquement.

Barre d'outils Numériser

Outil	Description
	Utilisez Remplissage parallèle pour numériser des formes remplies. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Remplissage angle tournant pour créer des colonnes de largeur et d'angle de point variables. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Rectangle remplissage parallèle pour numériser des rectangles remplis. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Cercle remplissage parallèle pour numériser des cercles remplis. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Ligne de passage pour placer un rang de points de passage simple ou triple le long d'une ligne numérisée. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Bordure pour numériser des colonnes ou des bordures de largeur constante. EasyDesign uniquement.

Outil	Description
	Utilisez lettrage pour ajouter un lettrage de broderie aux dessins ou éditer un lettrage sélectionné. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Appliqué pour numériser des objets d'appliqué. EasyDesign uniquement.
	Cliquez sur Couleur courante pour ouvrir la charte de couleurs. Utilisez-la pour changer les couleurs des objets sélectionnés ou paramétrer la couleur par défaut des nouveaux objets. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Galerie de broderie pour insérer des patrons (estampilles) dans des dessins. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Préparation image pour réduire le nombre de couleurs et supprimer les « bruits » dans les images non délinéées. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Préparation de l'image délinéépour affiner les contours et réduire les bruits des images délinéées. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Cliquer-pour-broder pour numériser des formes dans les illustrations importées. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Cliquer-pour-créer-contourpour numériser les bordures des formes dans les illustrations importées. EasyDesign uniquement.
	Utilisez Cliquer-pour-dessiner pour créer des dessins de broderie directement à partir d'images importées. EasyDesign uniquement.

Barre d'outils Afficher

Outil	Description
	Cliquez sur Zoom avant pour doubler la taille d'affichage d'un dessin.
	Cliquez sur Zoom arrière pour diminuer la taille d'affichage d'un dessin de moitié.
	Cliquez sur Fenêtre zoom pour faire un zoom avant sur une section de dessin.
	Cliquez sur Vizualizer pour alterner entre affichage normal et affichage Vizualizer. EasyDesign uniquement.
	Utlisez Afficher points d'aiguille pour afficher ou masquer les points d'aiguille d'un dessin. EasyEdit uniquement.
	Cliquez sur Afficher grille pour masquer ou afficher la grille.
	Cliquez sur Afficher cadre pour masquer ou afficher la cadre.
	Utilisez Afficher images pour afficher ou masquer les toiles de fond. EasyDesign uniquement.
	Cliquez sur Sélectionner points en parcourant pour sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin. EasyEdit uniquement.

Outil	Description
	Cliquez sur Arrière pour remonter la séquence de points de broderie. Cet outil n'est actif que lorsque l'un des boutons de saut est sélectionné.
	Cliquez sur Avant pour parcourir la séquence de points de broderie vers l'avant. Cet outil n'est actif que lorsque l'un des boutons de saut est sélectionné.
	Utilisez Sauter d'1 point (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer point par point. EasyEdit uniquement.
	Utilisez Sauter de10 points (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer 10 points par 10 points. EasyEdit uniquement.
	Utilisez Sauter de100 points (barre d'outils Afficher) en conjonction avec les icones Avant et Arrière pour vous déplacer 100 points par 100 points. EasyEdit uniquement.
	Utilisez Sauter par objet en conjonction avec les icones Avant ou Arrière pour vous rendre à l'objet précédent ou suivant.
	Utilisez Sauter par couleur en conjonction avec les icones Avant ou Arrière pour vous rendre au changement de couleur précédent ou suivant.
	Utilisez Sauter au début/à la fin du dessin en conjonction avec les icones Avant ou Arrière pour vous rendre au début ou à la fin d'un dessin.
	Utilisez Slow Redraw pour visualiser les séquences de broderie et de couleurs d'un dessin au ralenti.

Galerie de dessinBarre d'outils Standard

Outil	Description
	Cliquez sur Ouvrir dessin pour ouvrir un ou plusieurs dessins sélectionnés dans EasyDesign.
	Utilisez Imprimer pour imprimer les imprimés des dessins sélectionnés.
	Utilisez Convertir pour convertir un type de fichier dessin en un autre.
	Cliquez sur Dossiers pour masquer le listage de dossiers.
	Cliquez sur Vignettes pour afficher les dessins sous forme de vignettes.
	Cliquez sur Vignettes et récapitulatif pour afficher les dessins sous forme de vignettes accompagnées d'informations de broderie.
	Cliquez sur Détails pour afficher les informations concernant un dessin sélectionné.

Annexe B

FORMATS DE FICHIER ET DE DISQUETTE COMPATIBLES

Cette section décrit les types de fichier et de disquette compatibles avec DIGITIZER 10000, de même qu'elle décrit les formats compatibles de dessin vectoriels et d'images en mode point.

Formats de fichier de broderie compatibles

Il existe deux types de formats de fichier de broderie.

- *Fichiers contours* : les fichiers contour ou « comprimés » contiennent habituellement des formes et des lignes numérisées, les types de point de broderie sélectionnés et les valeurs et effets de point.
- *Fichiers de points de broderie* : les fichiers de points de broderie ne contiennent que des points de broderie et des fonctions machines, et ne conviennent qu'à des machines à broder spécifiques.

Voir *Traiter des fichiers dessins* à la page 136 pour les détails.

Formats de fichier compatibles

DIGITIZER 10000 est compatible avec les formats de fichier de broderie suivants :

Extension	Format	Lecture	Ecriture
JAN	format Janome Easy Design	●	●
JEF	format Janome/Elna/ Kenmore	●	●
SEW	format Janome/Elna/ Kenmore	●	●

Extension	Format	Lecture	Ecriture
JMT	format modèle Janome	●	●
CSD	format POEM/Singer/ Huskygram EU	●	●
DST	format Tajima	●	
EXP	format de point Melco	●	
HUS	format Husqvarna/Viking	●	●
PCS	format Pfaff	●	●
PEC	format Brother	●	●
PES	format Brother	●	●
XXX	format Singer	●	●

Formats de dessin vectoriel et d'image en mode point compatibles

Une illustration peut être importée dans DIGITIZER 10000 en format vecteur ou en format point. Voir *Numériser avec des toiles de fond* à la page 64 pour les détails.

Formats de dessin vectoriel compatibles

Les formats de dessin vectoriel suivants sont compatibles avec DIGITIZER 10000 :

Extension	Format	Lecture	Ecriture
DXF	AutoCAD	●	
EMF	Métafichier amélioré	●	
WMF	Métafichier Windows	●	

Formats d'image en mode point compatibles

Les formats d'image en mode point suivants sont compatibles avec DIGITIZER 10000 :

Extension	Format	Lecture	Ecriture
BMP	Mode point Windows	●	●
JPG	Echange de fichiers JPEG	●	●
PCX	Pinceau ordinateur	●	●
WMF	Métafichier Windows	●	
EMF	Métafichier amélioré	●	

Note Pour des raisons liées aux licences d'utilisation, DIGITIZER 10000 n'est plus compatible avec les formats de fichier image TIF et GIF.

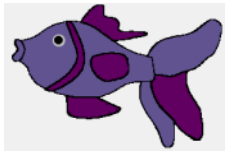
Annexe C

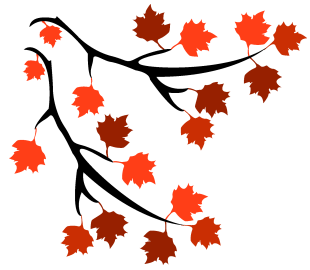
ECHANTILLONS D'IMAGE

Votre logiciel DIGITIZER 10000 contient de nombreux exemples d'image en mode point. Ces images sont installées en même temps que votre logiciel et sont stockées dans le dossier Album de broderie, lui-même un dossier de DIGITIZER 10000.

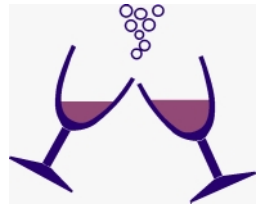
Exemples d'image
Beach.BMP
Btflyside.BMP

Exemples d'image
Butterfly.BMP
Carnation.BMP

Exemples d'image
DaisyHeart.BMP
Dandelion.BMP
Fish.BMP 
Flower Basket.BMP
FLower RIng.BMP
Flower.BMP

Exemples d'image
Flowers.BMP
Football.BMP
Heart.BMP
Hearts.BMP
Maples.BMP 
Moon.BMP

Exemples d'image
Motif.BMP
Penguin.BMP
Planter.BMP
Pumpkin.BMP
Raspberry.BMP
Ribbon.BMP
Sax.BMP

Exemples d'image
Wineglass.BMP 
Yacht.BMP

Annexe D

ALPHABETS STANDARD

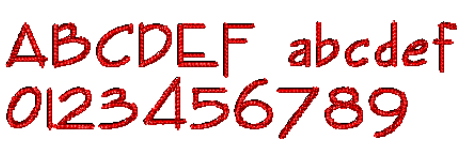
Le tableau ci-dessous comprend tous les alphabets standard de votre logiciel DIGITIZER 10000. Pour optimiser vos résultats, n'excédez pas les tailles maximales ou minimales recommandées. Les hauteurs minimales et maximales recommandées s'appliquent aux lettres en HAUT DE CASSE. Certaines lettres en bas de casse — comme le *a* ou le *c* — font environ 70% de la hauteur d'une lettre majuscule. Il pourra donc s'avérer nécessaire d'excéder le minimum recommandé pour ces caractères.

Selon la taille et le tissu utilisés, les lettres petites et étroites n'auront pas toujours besoin d'une assise automatique. En effet, l'assise pourrait dépasser des colonnes étroites. Voir aussi *Changer d'assise* à la page 60.

Vous pouvez créer des caractères spéciaux à l'intérieur de chaque alphabet en maintenant la touche **Alt** et en tapant **0** (zéro) et son code, sur le pavé numérique. Par exemple, pour taper **ê** avec le code **234**, tapez **Alt + 0234,** Le e accent circonflexe apparaîtra quand vous relacherez la touche **Alt**. Il n'est pas toujours possible de trouver tous les caractères de tous les alphabets. Voir aussi *Utiliser la table de caractères* à la page 132.

Alphabet	Exemple	Tailles recommandées Min pouces.	Min mm	Max pouces.	Max mm
Adept		0.27	7	1.8	45
Agatha		0.3	8	2.0	50
Bauhaus		0.4	10	2.0	50
Book Border		0.6	15	2.1	55
Bookcase		0.25	6	2.0	50
Brassplate		0.25	6	1.2	30
Bravo		0.32	8	3.0	75
Brush		0.32	8	2.0	50
Cafe		0.25	6	2.0	50
Carla		0.4	10	2.0	50
Cecilia		0.4	10	1.4	35

Alphabet	Exemple	Tailles recommandées Min pouces.	Min mm	Max pouces.	Max mm
Curly		0.6	15	2.9	75
Derbyshire		0.28	7	2.0	50
Drama		0.28	7	1.6	40
Elf		0.4	10	2.0	50
Fable		0.4	10	1.15	30
Firefly		0.28	7	1.6	40
First Grade		0.5	12	1.15	30
Gaelic		0.44	11	2.0	50
Galant		0.5	13	2.0	50
Gareth		0.28	7	2.0	50
Gaslight		0.25	6	2.4	60

Alphabet	Exemple	Tailles recommandées Min pouces.	Min mm	Max pouces.	Max mm
Hollowblock		0.4	10	2.4	60
Heidi		0.4	10	2.0	50
Honeypot		0.32	8	1.2	30
Jonathan		0.28	7	1.8	45
Jupiter		0.25	6	1.2	30
Kudos		0.27	7	1.2	30
Liberty		0.28	7	2.0	50
Lucky		0.28	7	1.4	35
Maestro		0.4	10	1.6	40
Nation		0.32	8	2.7	70
Natural		0.5	13	3.0	75

Alphabet	Exemple	Tailles recommandées Min pouces.	Min mm	Max pouces.	Max mm
Nordic		0.35	9	2.0	50
Old English		0.3	8	2.0	50
Orient		0.32	8	2.0	50
Pageant		0.4	10	3.0	75
Puppet		0.28	7	1.6	40
Radio		0.4	10	2.5	65
Register		0.25	6	1.2	30
Royale		0.5	13	2.4	60
Serif2		0.3	8	1.2	30
Sprite		0.31	8	1.2	30
Student		0.35	9	2.1	55

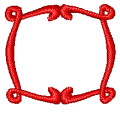
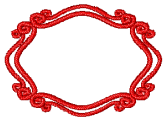
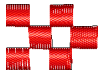
Alphabet	Exemple	Tailles recommandées			
		Min		Max	
		pouces.	mm	pouces.	mm
Student Border Run		1.0	25	3.0	75
Swiss Condensed		0.28	7	2.0	50
Swiss Modern		0.32	8	1.8	45
Techno		0.32	8	1.8	45
Times		0.4	10	1.8	45
Tourist		0.28	7	1.6	40
Typist		0.5	13	2.0	50

Annexe E
GALERIE DE BRODERIE

La Galerie de Broderie est une collection de petits dessins prêts à être insérés dans votre broderie et appelés tampons. La Galerie de Broderie est accessible depuis le menu Broderie dans EasyDesign. Vous pouvez choisir entre beaucoup tampons différents. Une fois qu'un tampon est ajouté dans votre dessin, vous pouvez l'éditer, le redimensionner ou le transformer. Voir *Estampilles de galerie de broderie* à la page 114 pour les détails.

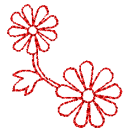
	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
001	22.7	12.8		
002	9.8	8.8		
003	23.4	9.3		
004	17	10.7		
005	18.2	7.7		
006	30.7	9.5		

	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
007	19.4	7.7		
009	13.8	10.4		
010	9.6	9.9		
012	10.4	10.2		
014	19.5	9.5		
015	26.4	9.5		

	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
016	21.4	10.4		
Antiq1	79	47	100	to fit hoop
Antiq2	90	40	100	to fit hoop
Bar1	77	9	100	to fit hoop
Bar2	51	9	100	to fit hoop
Bar3	36	11	100	to fit hoop
Bdr1 	36	11	100	to fit hoop
Bdr2	53	52	100	to fit hoop
Bdr3 	72	52	100	to fit hoop
Bdr4	40	40	60	150 of original
Check 	21	15	50	140 of original
Des1	29.9	8.5		

	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
Des2	31	21.8		
Des3	30	24.2		
Des4	30.2	18.5		
Des5	30.1	12		
Des6	44	25.9		
Des7	15.4	20.9		
Des8	27.9	12.4		
Des9	31.8	17.3		
Des10	30	11		
Des11	28.7	4.7		
Des12	27.7	9.9		
Des13	15.7	15.7		
Des14	30.7	14.5		

	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
Des15	30.2	13.2		
Des16	30.3	13.6		
Des17	30.1	9.1		
Des18	30.3	12.5		
Des19	30.5	10.8		
Des20	36.5	25.3		
Des21	20.1	14		
Des22	10.4	9.9		
Des23	29.1	20.7		
Des24	30.2	9.0		
Des25	15.8	25.5		
Des001	9.8	2.4		
Des002	6.9	6.2		
Des003	9.9	6.5		
Des004	5.0	5.8		

	Taille			
	mm		% de l'original	
Tampon	L	H	Min	Max
Des005	6.3	9.3		
Des006	8.0	5.5		
Des007	8.0	5.3		
Des008	18.5	10.8		
Des009	17.9	7.3		
Des010	4.8	4.3		
Des011	5.9	8.0		
Des012	5.9	6.2		
Des013	5.0	11.4		
Des014	10	5.2		
Des015	9.5	9.7		
Dog1	20	18	85	500
Flora1	25	16	100	to fit hoop
Flora2 	26	28	100	to fit hoop
Flora3	25	18	100	to fit hoop

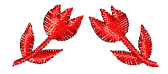
Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Flora4	25	26	100	to fit hoop
Flora5	25	20	100	to fit hoop
Floral1	47	55	100	to fit hoop
Floral2	40	41	100	to fit hoop
Flrsh1	34	10	100	to fit hoop
Flrsh2	49	15	100	200 of original
Flrsh3	40	17	100	200 of original
Flrsh4	37	14	100	to fit hoop
FLrsh5	40	13	100	to fit hoop
Flrsh6	41	17	100	to fit hoop
Flrsh7	30	19	80	200 of original
Flrsh8	36	19	100	200 of original

Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Flower1	47	32	50	250
Kitch1	25	12	100	to fit hoop
Kitch2	24	17	100	to fit hoop
Kitch3	27	28	100	to fit hoop
Kitch4	25	17	100	to fit hoop
Kitch5	25	26	100	to fit hoop
Laurel	46	30	80	to fit hoop
Leaf1	43	46	35	200
Leaf2	20	20	50	350
Motif1	4	4	100	to fit hoop
Motif2	4	4	100	to fit hoop

Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Motif3	4	4	100	to fit hoop
Motif4	4	4	100	to fit hoop
Motif5	4	4	100	to fit hoop
Motif6	4	4	100	to fit hoop
Motif7	4	4	100	to fit hoop
Motif8	4	4	100	to fit hoop
Motif9	4	4	100	to fit hoop
Motif10	4	4	100	to fit hoop
Motif11	4	4	100	to fit hoop
Motif12	4	4	100	300
Motif13	4	3	100	400
Motif14	4	3	100	to fit hoop
Motif15	4	3	100	to fit hoop
Motif16	3	5	100	to fit hoop
Motif17	3	5	100	to fit hoop
Motif18	2	3	100	to fit hoop

Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Motif19	2	3	100	to fit hoop
Motif20	3	3	100	to fit hoop
Motif21	4	4	100	to fit hoop
Motif22	4	4	100	to fit hoop
Motif23	6	5	100	200
Motif24	2	3	100	800
Motif25	4	3	100	to fit hoop
Motif26	4	4	100	to fit hoop
Motif27	5	4	100	to fit hoop
Motif28	4	4	100	to fit hoop
Motif29	4	4	100	to fit hoop
Motif30	4	4	100	to fit hoop
Motif31	4	4	100	to fit hoop
Motif32	7	4	100	to fit hoop
Motif33	6	5	100	200
Motif34	6	3	100	350

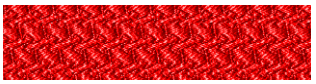
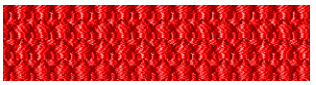
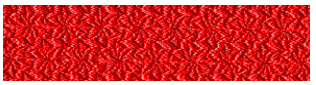
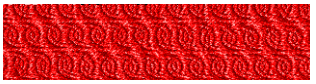
Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Motif35	6	4	100	to fit hoop
Motif36	8	4	100	900
Motif37	7	6	100	350
Motif38	10	7	100	to fit hoop
Motif39	6	6	100	200
Motif40	8	4	100	to fit hoop
Ornam1	40	52	100	to fit hoop
Ornam2	22	41	100	to fit hoop
Ornam3	8	40	100	to fit hoop
Ornam4	40	42	100	to fit hoop
Ornam5	67	41	80	to fit hoop
Ornam6	30	15	90	to fit hoop
Ornam7	52	14	50	300

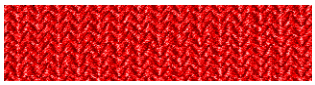
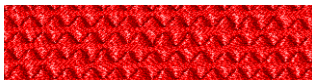
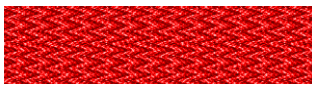
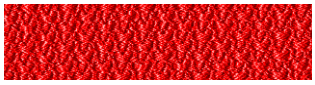
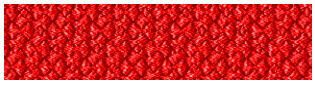
Tampon	Taille mm L	H	% de l'original Min	Max
Ornam8	23	10	60	420
Ornam9	31	12	60	475
Scroll1	64	19	80	to fit hoop
Scroll2	95	25	80	to fit hoop
Scroll3	65	34	80	to fit hoop
Scroll4	66	24	80	to fit hoop
Tulip1 	34	14	80	180

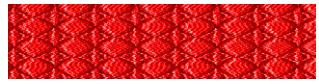
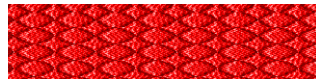
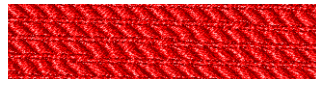
Annexe F

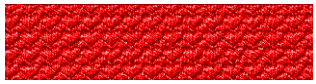
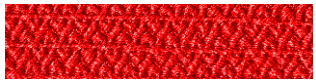
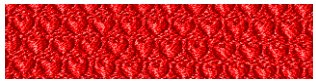
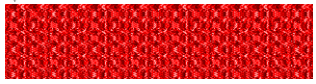
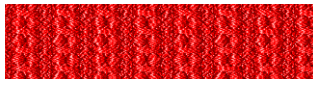
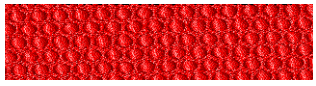
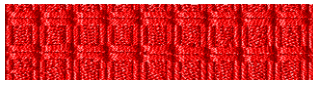
REMPLISSAGES EN RELIEF

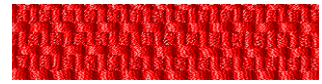
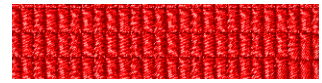
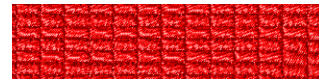
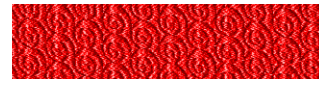
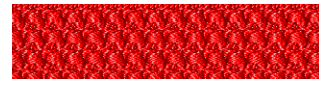
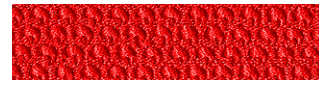
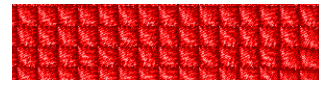
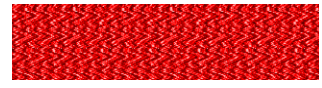
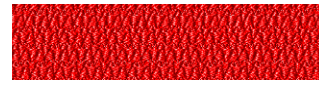
Les Remplissages en Relief offrent une variété de motifs de remplissage donnant un effet de texture. Ils sont formés de points satin spécialement arrangés. Vous pouvez choisir parmi 95 remplissages relief différents. Le tableau suivant vous donne un exemple de chacun d'entre eux. Voir *Créer des remplissages en relief* à la page 53 pour les détails.

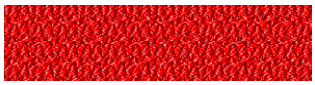
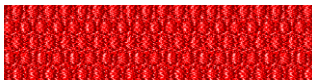
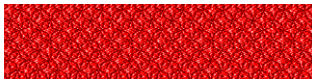
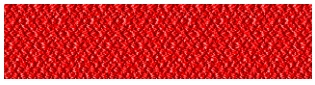
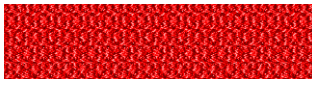
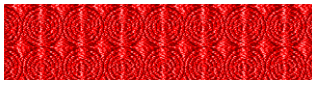
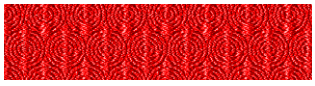
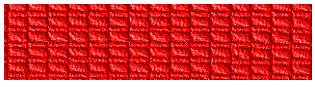
Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Arrow1		15°
Arrow2		15°
Arrow3		15°
Basket		15°
Blossom1		15°
Blossom2		15°
Blossom3		15°
Blossom4		15°
Blossom5		15°
Blossom6		15°
Brick		45°
Chain		45°

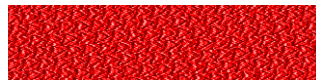
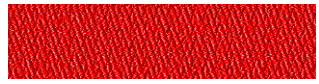
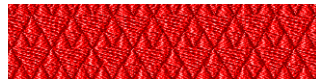
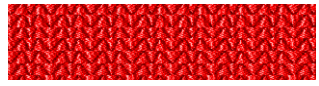
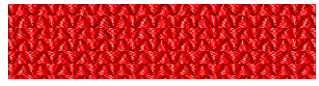
Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Chevron1		15°
Chevron2		15°
Chevron3		90°
Chevron4		15°
Chevron5		15°
Chevron6		90°
Circle1		15°
Circle2		15°
Circle3		90°
Circle4		45°
Circle5		15°
Circle6		15°
Circle7		10°
Clubs		90°
Crazypave		15°

Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Diamonds1		15°
Diamonds2		15°
Diamonds3		15°
Diamonds4		15°
Diamonds5		15°
Diamonds6		90°
Diamonds7		45°
Diamonds8		15°
Diamonds9		15°
Doughnut1		15°
Doughnut2		15°
Doughnut3		15°
Feather1		15°
Feather2		90°
Feather3		15°
Hearts1		90°

Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Hearts2		15°
Hearts3		15°
Hearts4		90°
Hearts5		10°
Knot1		15°
Knot2		180°
Knot3		15°
Oval1		15°
Oval2		15°
Oval3		90°
Oval4		10°
Oval5		10°
Patch1		45°
Patch2		45°
Patch3		45°
Patch4		8°

Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Patch5		8°
Patch6		7°
Patch7		8°
Rectangle1		45°
Rectangle2		30°
Saturn		15°
Snail		15°
Spades		90°
Splash1		0°
Splash2		90°
Splash3		10°
Square1		45°
Square2		15°
SquarePatch		15°
Squigle1		15°
Squigle2		90°

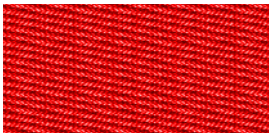
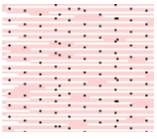
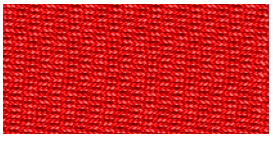
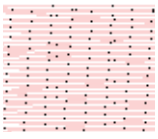
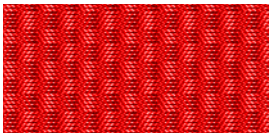
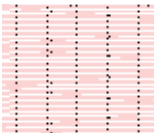
Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Squigle3		15°
Star12pnt		15°
Star3pnt		15°
Star4pnt1		15°
Star4pnt2		15°
Star5pnt		15°
Star6pnt		15°
Star7pnt		15°
Target1		15°
Target2		15°
Target3		8°
Tiles1		15°
Tiles2		15°
Tiles3		15°
Tiles4		15°
Tiles5		15°

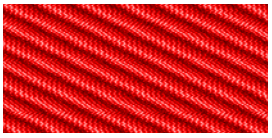
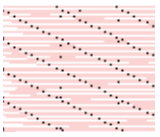
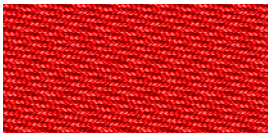
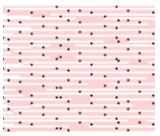
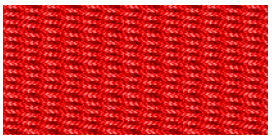
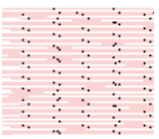
Numéro	Remplissage Relief	Angle de point
Triangle1		15°
Triangle2		15°
Triangle3		15°
Triangle4		15°
Triangle5		45°
Triangle6		15°
Triangle7		15°
Triangle8		15°
Triangle9		15°
Ziggy1		15°
Ziggy2		15°
Ziggy3		15°
Ziggy4		15°
Ziggy5		15°

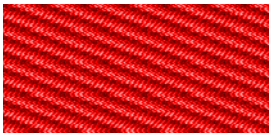
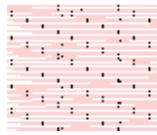
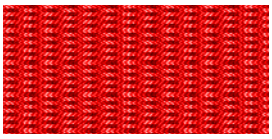
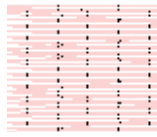
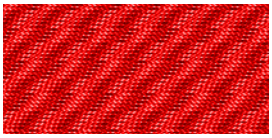
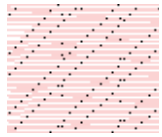
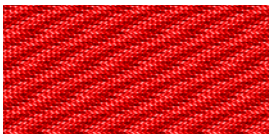
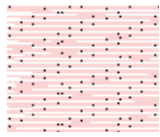
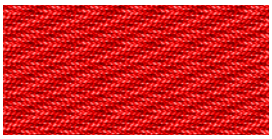
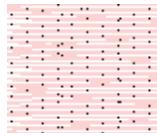
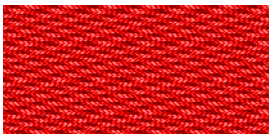
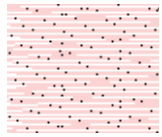
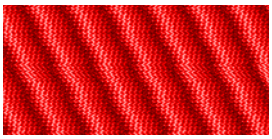
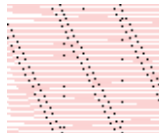
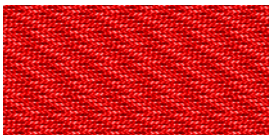
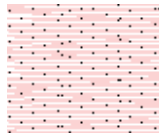
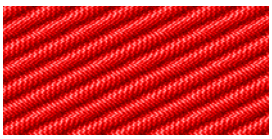
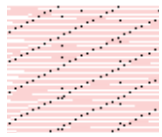
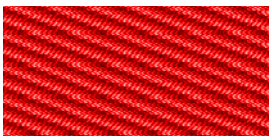
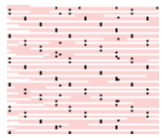
Annexe G

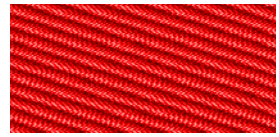
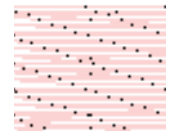
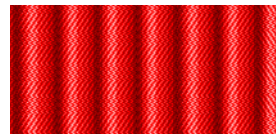
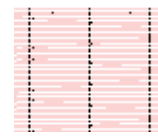
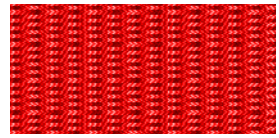
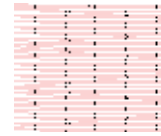
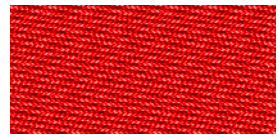
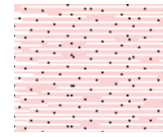
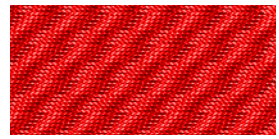
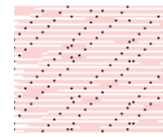
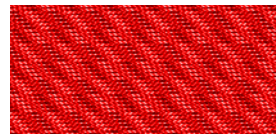
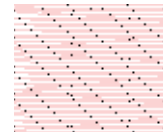
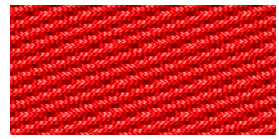
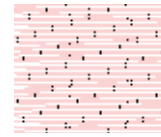
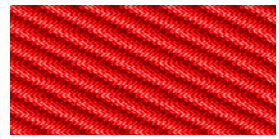
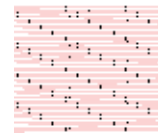
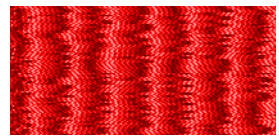
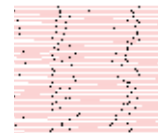
ECHANTILLONS DE REMPLISSAGE TISSAGE

Les patrons de cette annexe font partie de votre programme DIGITIZER 10000. Assurez-vous d'appliquer le bon angle de point à chaque patron. Les exemples suivants ont été numérisés avec un angle de point de 0 degré. Essayez différents angles de point pour obtenir des effets nouveaux. Voir *Créer des remplissages tissage* à la page 52 pour les détails.

No	Exemple de point	Aperçu de piqûre d'aiguille
1		
2		
3		

No	Exemple de point	Aperçu de piqûre d'aiguille
4		
5		
6		

No	Exemple de point	Aperçu de piqûre d'aiguille
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

No	Exemple de point	Aperçu de piqûre d'aiguille
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

Annexe H
DÉPANNAGE

Cette section aide à la résolution de problèmes rencontrés dans DIGITIZER 10000. Elle comprend des procédures pour vérifier les conditions requises et les paramètres de votre système, revenir aux valeurs initiales et tester les disques et les connections. Elle répertorie également les causes des messages d'erreur et des problèmes les plus fréquents.

Résoudre les problèmes dans DIGITIZER 10000

En cas de problème, rapportez-vous aux ouvrages de référence suivants :

- Manuel de l'utilisateur DIGITIZER 10000 — sélectionnez Aide > Manuel en ligne (ou version imprimée)
- Aide en ligne DIGITIZER 10000 — sélectionnez Aide > Rubriques d'aide
- Aide en ligne Windows — sélectionnez Démarrer > Aide
- Manuel Windows
- Documentation accompagnant votre matériel.

Comment obtenir de l'assistance

Si vous vous trouvez dans l'impossibilité de résoudre un problème, veuillez contacter votre concessionnaire JANOME. Avant de chercher de l'aide, assurez-vous que votre ordinateur satisfait aux conditions requises et référez-vous aux *Messages du périphérique de sécurité* de ce chapitre.

Conditions minimales d'utilisation pour DIGITIZER 10000

Pour installer le logiciel DIGITIZER 10000 sur votre ordinateur, ce dernier doit répondre aux critères suivants :

Composant	Condition minimale requise
UCT	Pentium II, 166 MHz ou version plus récente
Système d'exploitation	Windows® 98, 2000, NT4 †, ME ou XP

† Les connexions USB ne sont pas compatibles avec Windows NT.

Composant	Condition minimale requise
Navigateur	MS Internet Explorer 5.5 ou version plus récente
Memoire (MEV)	64 Mo ou MEV minimale (96 Mo recommandé)
Disque dur	250 Mo d'espace disque dur
Affichage vidéo	Super VGA, 65 000 couleurs ou version plus récente
Résolution d'écran	800 x 600 pixels
Lecteur CD-ROM	24x ou plus
Connexion machine	Port série ou port USB (bus série universel) disponible pour connexion avec machine à coudre JANOME MemoryCraft 10000
Connexion imprimante	Port parallèle disponible pour connexion à imprimante port parallèle
Connexion clé de protection	Port USB ou parallèle disponible pour connexion au périphérique de sécurité

† Les connexions USB ne sont pas compatibles avec Windows NT.

Vérifier les spécifications UCT/MEV

Vérifiez les spécifications de votre UCT et de votre MEV, ainsi que votre version de Windows, pour vous assurer qu'ils répondent aux normes de DIGITIZER 10000. Voir *Conditions minimales d'utilisation pour DIGITIZER 10000* à la page 197 pour les détails.

Marche à suivre pour vérifier les spécifications d'UCT et de MEV

1. Cliquez à droite sur l'icone *Mon ordinateur* de votre bureau Windows, puis sélectionnez *Propriétés*.
   L'onglet *Propriétés du système* > *Général* s'ouvre.
2. Vérifiez la version de Windows, l'UCT et la quantité de MEV.

Vérifier l'espace disponible sur le disque dur

Assurez-vous que votre disque dur contient assez d'espace pour pouvoir exécuter DIGITIZER 10000 de façon efficace. Voir *Conditions minimales d'utilisation pour DIGITIZER 10000* à la page 197 pour les détails.

Marche à suivre pour vérifier l'espace de votre disque dur

1. Cliquez deux fois sur l'icone *Mon ordinateur* de votre bureau Windows.
   La fenêtre *Mon ordinateur* s'ouvre.
2. Cliquez à droite sur l'icone du lecteur de disque dur (généralement C:) et sélectionnez *Propriétés*.
   L'onglet *Propriétés* > *Général* s'ouvre.
   Cet onglet affiche la capacité du disque dur et la quantité d'espace libre. Cette dernière doit être supérieure à 100 Mo ou 10% de l'espace total de disque, le plus élevé étant retenu.

Erreurs irrécupérables

Problème	Le système tombe en panne et affiche une erreur « irrécupérable ».
Cause	Le dessin que vous essayez d'ouvrir est corrompu.
Suggestion	Supprimez tous les fichiers du dossier C:\DIGITIZER 10000Win\Recover en utilisant Windows Explorer.

Messages du périphérique de sécurité

Cette section décrit les messages du périphérique de sécurité. La plupart des messages du périphérique de sécurité sont causés par des connexions ou des codes d'accès incorrects, ou des interférences ou des conflits avec un dispositif matériel de l'ordinateur. Entrez tous les codes d'accés dès que vous les recevez, afin d'éviter des erreurs émanant du périphérique de sécurité. Si vous omettez des codes d'accès, certaines fonctionnalités ne seront pas disponibles, ou DIGITIZER 10000 cessera purement et simplement de fonctionner.

Suggestion Après avoir saisi les nouveaux codes, quittez DIGITIZER 10000 puis redémarrez.

Périphérique de sécurité (clé de protection) introuvable

Message	Périphérique de sécurité introuvable
Cause	Le logiciel est incapable de détecter la clé de protection, ou il y a conflit avec un autre périphérique de l'ordinateur.
Suggestion	Retirez tout autre périphérique connecté au même port que la clé de protection. Si la clé de protection est alors trouvée par DIGITIZER 10000, c'est qu'il y a conflit entre les périphériques. Installez un deuxième port parallèle. La clé de protection peut être connectée sur n'importe lequel des deux ports. Essayez différentes combinaisons de connexions si vous avez trois périphériques ou plus pour seulement 2 port parallèles.

Dimensions du dessin

Problème	Les dimensions du dessin sont incorrectes.
Cause	Si les dimensions du dessin sont trop grandes ou trop petites, les unités de mesure du système sont peut-être paramètrées incorrectement. Les unités de mesure sont définies dans les paramètres régionaux de Windows.
Suggestion	Changez les unités de mesure de Windows. Sélectionnez *Démarrer* > *Paramètres* > *Panneau de configuration* > *Paramètres régionaux*.

Changements de couleur dans Visualizer

Problème	Quand le dessin est affiché en Vizualizer, la couleur de certains objets change.
Cause	Dans Vizualizer, les couleurs sont limitées à celles disponibles sur la machine à broder. Si votre dessin contient plus de couleurs que votre machine, les couleurs en surplus reviendront automatiquement à la couleur 1, puis 2, etc.
Suggestion	Sélectionnez l'affichage normal pour voir les vraies couleurs de votre dessin.

Boutons de barre d'outils manquants

Problème	Il manque des boutons dans la barres d'outils
Cause	La résolution de l'écran est trop basse.
Suggestion	Fixez la définition de l'écran à au moins 1024x768.

Il manque des points de contrôle

Problème	Il manque des points de contrôle sur des objets sélectionnés dans des systèmes V2.0 mis à jour à partir d'une version précédente. Ce problème peut s'accompagner de messages « d'Erreur de violation d'accès d'exception » suivis d'un arrêt brutal du système.
Cause	Ce problème est lié à la carte vidéo et se produit plus souvent avec les cartes vidéo les plus récentes ou les cartes vidéo en 3D qu'avec les cartes vidéo plus anciennes.
Suggestion	Téléchargez et installez le dernier lecteur de logiciel sur le site Web du fabricant de cartes vidéo. Ce service est en principe gratuit. Vous pouvez essayer les sites Web suivants : ◆ http://www.s3.com/ ◆ http://www.matrox.com/ ◆ http://www.trid.com/ ◆ http://www.tseng.com/ ◆ http://www.nvidia.com ◆ http://www.diamondmm.com ◆ http://www.sis.com ◆ http://www.cirrus.com ◆ http://www.ati.com/ Autres sites offrant des lecteurs ou des liens vers d'autres sites : ◆ http://www.download.com/ ◆ http://www.tucows.com/ ◆ http://www.windrivers.com/

Problèmes de récupération des fichiers dessins du dossier de sauvegarde

Problème	Vous ne pouvez pas voir le dessin sauvegardé — par ex. : Nom de dessin.BAK — n'est pas dans le dossier de sauvegarde.
Cause	Si l'option DIGITIZER 10000 'Enregistrement automatique' est activée, les copies de sauvegarde des fichiers dessins JAN seront enregistrés dans le dossier de sauvegarde C:\DIGITIZER 10000. C'est la sauvegarde de base des fichiers.
Suggestion	Démarrez Windows Explorer et allez dans le dossier c:\eswin\backup.DIGITIZER 10000 Sélectionnez le fichier et sélectionnez Fichier > Renommer. Changez l'extension du fichier en JAN — par ex. : Nom de dessin.JAN — puis pressez la touche Entrée. Placez le fichier JAN dans votre dossier C:\dessin. Vous pouvez maintenant ouvrir le fichier normalement dans DIGITIZER 10000. Remarque : si les extensions de fichier BAK n'apparaîssent pas, vous devez changer les paramètres d'affichage dans Windows Explorer.

Problèmes de récupération des fichiers dessins du dossier de récupération

Problème	Vous voulez utiliser des fichiers de récupération.
Cause	Lorsque votre logiciel s'arrête brutalement en raison d'une panne de matériel ou de logiciel, des fichiers de récupération sont en principe créés.
Suggestion	Démarrez DIGITIZER 10000. Sélectionnez Fichier > Ouvrir en haut de votre écran DIGITIZER 10000. Naviguez jusqu'au répertoire de navigation DIGITIZER 10000 > en utilisant le menu déroulant Regarder dans. Sélectionners Tous les fichiers (*.*) sur le menu déroulant Fichiers de types. Sélectionnez et ouvrez le fichier de récupération désiré — son nom sera suivi de .EMA — et vérifiez que c'est bien celui que vous voulez. Renommez-le avec l'extension .JAN dans le dossier Embroidery Album (ou un autre de votre choix).

GLOSSAIRE

Ce glossaire contient de nombreux termes de broderie et d'informatique que vous pourriez rencontreren utilisant votre logiciel DIGITIZER 10000.

Affichage : La partie de l'ordinateur qui comprend l'écran. Egalement connu sous l'appellation de moniteur.

Aiguille : Petite pièce d'acier mince pourvu d'un trou pour le fil et d'une pointe pour percer le tissu. Une aiguille de machine est différente d'une aiguille pour la couture à la main ; le chas de l'aiguille de machine se trouve à l'extrémité pointue. Les aiguilles de machine à broder ont des pointes acérées pour le perçage de tissu épais et serré, des pointes billes qui glissent entre les fibre de tricot et toute une gamme de pointes spéciales, telles que les pointes palettes, qui sont utilisées pour le cuir.

Alphabet : Un ensemble de caractères de même style, notamment lettres, chiffres ou symboles typographiques.

Angle de point : L'angle de broderie d'une forme.

Appliqué : Décoration ou parement découpé sur un morceau de tissu et cousu sur un autre pour y ajouter dimension et texture. Les dessins contenant des appliqués peuvent s'avérer plus économiques que la broderie seule si l'appliqué occupe une partie importante du dessin, réduisant ainsi le nombre de point de broderie.

Appliqué arrière : Une pièce de tissu utilisée derrière un dessin là où le tissu avant sera découpé pour révéler le tissu en dessous.

Arrière-plan : La surface à l'intérieur de la fenêtre active.

Barre de défilement : La barre au coin inférieur droit d'une fenêtre dont le contenu n'est pas entièremen visible. Chaque barre de défilement contains une petite boîte appelée case de défilement et deux flèches de défilement pour permettre différents types de défilement.

Barre de menus : La rangée d'options de texte en haut de l'écran. Des rubriques peuvent être sélectionnées pour afficher des menus déroulants.

Barre de titre : La barre horizontale située en haut d'une fenêtre et contenant le titre de la fenêtre. Dans de nombreuses fenêtres, la barre de titre contient aussi la case du menu *Système* et les boutons *Agrandissement* et *Réduction*.

Bouton d'agrandissement : Dans Windows, la petite case qui se trouve au centre du groupe de trois à droite de la barre de titre. Cliquez sur sur le bouton Agrandissement pour agrandir une fenêtre à sa taille maximale.

Bouton de commande : Un bouton dans un dialogue. Il exécute ou annule l'action sélectionnée. Les deux boutons les plus communs sont **Annuler** et **OK**.

Bouton de réduction : Dans Windows, la petite case qui se trouve à gauche du groupe de trois à droite de la barre de titre. Cliquez sur sur le bouton *Réduction* pour réduire une fenêtre à sa taille minimale.

Bouton Fermer : Dans Windows, la petite case marquée d'un « X » qui se trouve à droite du groupe de trois à droite de la barre de titre. Cliquer sur le bouton **Fermer** pour fermer une fenêtre ou une application.

Broderie : Points décoratifs cousus sur tissu.

Bureau : L'arrière-plan d'écran de Windows sur lequel apparaissent les fenêtres, les icones et les dialogues.

Cadre : Dispositif fait de bois, de pastique ou d'acier dans lequel le tissu est fermement maintenu entre un anneau intérieur et un anneau extérieur, et attaché au pantographe de la machine. Les cadres de machine sont conçus pour pousser le tissu au fond de l'anneau intérieur et le maintenir contre la fonture de la machine pendant la broderie.

Carte de dessins : Un type de disque utilisé pour stocker des dessins de broderie.

Case à cocher : Une petite case carrée apparaissant dans une boîte de dialogue qui peut être sélectionnée ou désélectionnée. Quand la case à cocher est sélectionnée, une coche apparaît dans la case. Une case à cocher représente une option que vous pouvez paramétrez.

Centrage automatique : Centrage automatique maintient automatiquement les points de début et de fin d'un dessin.

Clé de protection : Un petit périphérique de sécurité connecté au port parallèle de votre ordinateur pour permettre à celui-ci d'exécuter des logiciels particuliers.

Cliquer : Presser et relâcher rapidement le bouton gauche de la souris.

Cliquer deux fois : Presser et relâcher rapidement deux fois un bouton de la souris sans déplacer celle-ci. Cliquer deux fois effectue une action telle que l'ouverture d'un icone.

Cliquer-pour-broder : Créer un dessin de broderie en numérisant automatiquement les blocs de couleur d'une image.

Cliquer-pour-dessiner : Créer automatiquement un dessin de broderie en numérisant automatiquement une image.

Cliquez à droite : Presser et relâcher rapidement le bouton droit de la souris.

Coller : Insérer un objet, qui a été auparavant placé dans le presse-papiers, dans un dessin. Vous pouvez coller l'objet contenu dans le presse-papiers autant de fois que vous le désirez.

COM port : Un port série standard servant à la connexion d'organes périphériques. Il peut y avoir d'autres ports si les cartes d'options internes appropriées ont été installées. On doit faire savoir à l'ordinateur quel port est utilisé par quel périphérique.

Commande : Un mot ou un syntagme, se trouvant habituellement dans un menu, que vous pouvez choisir pour exécuter une action.

Configuration : Taille et type du matériel. Peut également être utilisé pour désigner les options de votre logiciel.

Connecteurs : Périphériques matériels pour connecter les câbles aux ports. Si la connexion est mâle, le port est femelle, et vice versa. La configuration de câblage de chaque périphérique est déterminée par sa fonction.

Contour de délimitation : Le rectangle en pointillé qui apparaît lorsque vous sélectionnez une série d'éléments.

Coordonnées X et Y : Les valeurs X et Y sont les distances horizontale (X) et verticale (Y) sur un graphique ou un écran d'ordinateur. Utilisez les valeurs X pour mesurer la largeur et les valeurs Y pour mesurer la hauteur.

Copie de sauvegarde : Copie de fichiers sur disquette ou autres supports pour protéger les données. Généralement, deux copies sont faites et conservées séparément.

Copier : Placer la copie d'une sélection dans le presse-papiers. Voir *Dupliquer*.

Couper : Une fonction d'édition. Pour supprimer une sélection d'un dessin. La suppression est stockée dans le presse-papiers et peut être recollée à un endroit choisi dans le même dessin ou dans un autre dessin.

Densité : Nombre de points de broderie pour une surface donnée (ou de lignes de broderie pour une distance dans un remplissage).

Dessins en stock : Dessins de broderie disponibles stockés sur disque ou sur carte. Dessins de broderie numérisés disponibles dans le commerce à l'usage des brodeurs.

Dessins personnalisés : Dessins créés en numérisant des illustrations ou en manipulant des patrons existants.

Dialogue : Une boîte qui demande ou fournit des informations. De nombreux dialogues offrent des options à choisir avant qu'une commande ne soit exécutée. Certains dialogues émettent des avertissements ou expliquent pourquoi une commande ne peut être exécutée.

Disque dur : Un dispositif pour le stockage d'informations massives. Le disque dur est en principe fixé à l'intérieur de l'unité centrale, un second disque dur pouvant y être ajouté. Les informations stockées sur le disque dur y restent jusqu'à ce qu'elles en soient supprimées. Sa capacité n'étant pas infinie, il est nécessaire de gérer les fichiers.

Disquette : A disque flexible scellé de façon permanente dans une enveloppe de pastique carrée. Utilisée pour le stockage d'informations « hors ligne » à des fins de sécurité et/ou pour des données rarement utilisées.

Dossier : Un recueil de fichiers et de sous-dossiers stockés ensemble sur un disque. Partie de la structure d'organisation des fichiers sur un disque.

Dossier de destination : Le répertoire ou dossier dans lequel vous voulez copier ou envoyer un ou plusieurs fichiers.

Echelle de gris : Une image à niveaux de gris (image monochrome en dégradé) consiste en 254 niveaux de gris plus le noir et le blanc, soit un total de 256 différents tons. Les photos en noir et blanc sont des images à niveaux de gris.

Ecrire : Envoyer et stocker des informations relatives à un dessin vers une carte de dessins ou une machine à broder.

Editer : Changer l'aspect d'un dessin en utilisant un programme informatique d'édition. Capacité logicielle qui permet à l'utilisateur de manipuler les éléments d'un dessin, de combiner dessins et lettrage et de déplacer points de référence et points de broderie.

Enregistrer : Stocker les informations (relatives à un dessin) dans un fichier A chaque fois que vous enregistrez un dessin, vous remplacez la version précédente utilisant le nom de fichier. Il est recommandé d'enregistrer fréquemment votre dessin.

Etirement de point : Lorsqu'un point de broderie est cousu dans du tissu, la tension produite dans le fil entre chaque piqûre d'aiguille peut augmenter pour aboutir à un étirement de point. Les étirements de point peuvent créer des distorsions dans votre broderie, un mauvais enregistrement des points et même un retroussement du tissu. Le nombre d'étirements de point d'un dessin peut être causé par les facteurs suivants : densité de points, type de tissu, assise, type de support, type de fil ou orientation du vêtement.

Extension : Le point et les trois lettres à la fin d'un nom de fichier. Une extension identifie le type d'informations contenues dans un fichier, par ex. : BMP, ART.

Faire glisser : Une opération de la souris. Maintenir le bouton (gauche) de la souris tout en déplaçant celle-ci. Opération généralement utilisée pour déplacer quelque chose sur l'écran.

Fenêtre active : Décrit la fenêtre ou l'icone dans laquelle s'appliquera la prochaine commande. Quand une fenêtre est active, sa barre de titre change de couleur pour la distinguer des autres fenêtres ouvertes.

Fichier : Un recueil nommé d'informations ayant des rapports spécifiques entre elles et stockées sur un disque. Les dessins qui ont été enregistrés sont stockés en fichiers.

Fil : Fin cordon en matériaux naturels ou synthétiques, composé de deux éléments ou plus entortillés ensemble, utilisé dans la broderie. Les fils pour machine à broder sont en rayonne (très brillant),

en coton (finition mate), en polyester (resistant et grand teint), métalliques (centre synthétique enrobé d'une feuille de métal ou de minces paillettes de métal) ou en acrylique (de même brillant que la rayonne).

Finition : Procédés intervenant une fois la broderie terminée. Ils consistent à couper les fils lâches, couper ou déchirer le support qui dépasse, enlever le parement ou la garniture, nettoyer les taches éventuelles, repasser ou passer à la vapeur pour enlever les plis ou les marques de cadre, et emballer pour la vente ou l'expédition.

Format de fichier natif : Un dessin qui est enregistré dans le même format que le programme dans lequel vous travaillez est enregistré en format dit « natif ». Format natif peut également s'appliquer au format de fichier requis par une machine à broder particulière. Si le dessin est enregistré sous un autre format, celui-ci est appelé « non natif ».

Garniture : Matériau cadré ou placé par dessus les tissus à poils ou à texture superficielle, tels que le velour côtelé ou le tissu éponge, avant la broderie. La garniture compacte la côte ou la couche de poils et maintient les points de broderie au-dessus. Elle contient diverses substances : enrobage plastique, feuille de plastique soluble dans l'eau ou tissu traité chimiquement pour se désintégrer à la chaleur. Est également appelé parement.

Icones : Images miniatures utilisées pour l'affichage à l'écran au lieu de texte, ou en même temps que du texte. La liste des fichiers peut être affichée sous forme d'icones avec les noms de fichier au-dessous ; les boîtes à outils qui apparaissent à gauche de l'écran sont composées d'icones.

Illustrations : Image en mode point ou dessin vectoriel utilisés comme toile de fond de numérisation.

Image en mode point : Une image constituée de points, et non de contours et de vecteurs. Habituellement le produit de programmes de peinture, les images en mode point ont des extensions de fichier telles que BMP, GIF, TIF et PCX.

Lecteur de disque : En principe, les ordinateurs sont pourvus de deux types de lecteurs de disque. Un disque dur, qui peut accueillir la masse des informations et des applications. L'autre type est un lecteur de disquette pour les données délestables. Il y a en principe un ou plusieurs lecteurs de disquette. Par convention, le lecteur de disquette s'appelle le lecteur A: et le disque dur le lecteur C:.

Lettrage : Broderie utilisant des lettres ou des mots. Le lettrage, ordinairement appelé « lettrage de clavier », peut être créé à partir de styles ou de polices de caractères prédéfinis, permettant de faire varier la taille, la hauteur, l'espacement et d'autres caractéristiques.

Ligne de base : Ligne imaginaire sur laquelle sont disposées les lettres d'un alphabet. (Elle n'est traversée que par les jambages.)

Lire : Ouvrir un dessin qui a été écrit sur une carte de dessin ou sur une machine à broder.

Logiciel : Le programme qui fait fonctionner votre ordinateur.

Longueur de point : La longueur de point est la distance entre deux piqûres d'aiguille. La longueur maximale de point est mesurée en fonction des coordonnées X et Y.

Longueur minimale de point : Le plus petit déplacement de cadre. C'est la distance entre deux piqûre d'aiguille.

Matériel : L'équipement informatique, l'imprimante, le scanner et la machine à coudre.

Mémoire : L'endroit dans l'unité centrale de l'ordinateur qui stocke les informations sur lesquelles vous êtes en train de travailler. Si vous quitter le programme sans avoir enregistré les informations en mémoire, celles-ci seront perdues.

Message de confirmation : Un message affiché par le logiciel vous demandant si vous êtes sûr de vouloir continuer. Par exemple, lorsque vous voulez supprimer un dessin.

Nom de fichier : Le nom d'un fichier, y compris l'extension, par ex. : chien.ART.

Numération des points : Le nombre de points de broderie dans un dessin.

Numérisation : Conversion d'une illustration en une série de commandes lues par l'ordinateur d'une machine à broder par le biais d'une carte. Terme moderne pour perforation, c'est une méthode de

programmation de dessin. L'illustration est convertie en une série de commandes lues par l'ordinateur d'une machine à broder.

Objet : En termes de dessin de broderie, un « morceau » du dessin créé à un moment donné à l'aide d'un outil. Un objet a de nombreuses propriétés, telles que ses dimensions, sa couleur, sa place dans la séquence du dessin, son type de point et ses valeurs, notament les règles de broderie.

Parement : Tissu (parement/stabilisateur/garniture) fretté ou placé par dessus un tissu avec une couche de poils ou une texture de surface pour contenir le poil et maintenir les points de broderie au-dessus.

Périphériques : Tout dispositif connecté à un ordinateur et qui est, jusqu'à un certain point, contrôlé par ce dernier, par ex. : une machine à broder ou une imprimante.

Pixel : Un point. Par exemple, les points de lumière qui forment l'image d'un écran d'odinateur. Plus il y a de pixels sur une surface donnée — c'est à dire, plus ils sont petits et rapprochés — plus la résolution est haute.

Poignée de sélection : Huit petits carrés disposés symétriquement aux coins et sur les bords d'un cadre de contour autour d'une forme sélectionnée.

Point d'ancrage : Point fixe utilisé lors de la rotation, le redimensionnement, l'inclinaison ou la réflection d'un dessin.

Point d'assise : Points destinés à stabiliser le tissu avant de broder les éléments du dessin. Action constistant à fixer le support au tissu à broder. Il sert aussi à relever la proderie pour lui donner plus de relief. Les points d'assise consistent en une série de points de passage simple, généalement très courts, et sont numérisés manuellement ou placés automatiquement sous les surfaces en colonne (satin) ou de remplissage de votre dessin de broderie.

Point de broderie : Un point de broderie représente une piqûre d'aiguille ; fait également référence au fil déposé entre une piqûre d'aiguille et la suivante.

Point de feston : Ce point est très utilisé pour faufiler des appliqués en colonne autour de la bordure Les points forment un patron en forme de peigne.

Point de remplissage : Série de points passage ordinairement utilisés pour recouvrir des surfaces de grande taille. Différents patrons de remplissage sont créés en alternant l'angle de point, la longueur de point ou la répétition de séquence. Série de points passage ordinairement combinés pour recouvrir des surfaces de grande taille.

Point de remplissage en relief : Série de points de broderie parallèles ordinairement utilisés pour recouvrir des surfaces de grande taille. Différents patrons de remplissage en relief peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la répétition de séquence des points de broderie.

Point Satin : Un type de point de remplissage. Le fil est dispoé en travers d'une forme, les piqûres d'aiguille ne se produisant que de chaque côté de la forme ; il ne convient donc qu'aux formes petites ou étroites. Formé par des points zigzag très rapprochés. Peut être brodé à n'importe quel angle et avec des longueurs variables. Une couture en zigzag où deux points forment une colonne. Il est principalement utilisé pour le lettrage, les contours ou les détails.

Pointeur : Partie intégrante de l'affichage d'écran, le pointeur peut prendre diverses formes. Il se déplace par le biais de la souris et sert à pointer ce qu'il y a sur l'écran pour faire des sélections et à indiquer les points d'entrée. Il indique également si l'ordinateur fonctionne et si aucune entrée n'est possible.

Pointeur en I : Quand le curseur de l'ordinateur prend cette forme, il indique que du texte peut être introduit au point sélectionné. La forme est celle d'un « I » majuscule.

Points de guidage : Série de points servant à aligner les broderies quand plusieurs cadres sont utilisés ou à faciliter le placement des appliqués.

Points par pouce (ppp) : Une mesure de la résolution d'écran ou d'imprimante ; le nombre de points sur une ligne d'un pouce de long. Abréviation : ppp.

Police : Un ensemble de caractères de même style, notamment lettres, chiffres ou symboles typographiques. Egalement applelé alphabet, même s'il ne contient pas de caractère alphabétique.

Port : Une connexion sur l'ordinateur où vous branchez le câble qui transporte des données vers un autre appareil. Le ports qui servent à connecter les

périphériques portent des noms comme COM1 ou LPT1 pour vous permettre de spécifier où les périphériques sont connectés.

Port parallèle : Connexion sur un ordinateur, généralement LPT1, où vous branchez le câble pour une imprimante en parallèle et/ou une clé de protection.

Port série : Un poste de connexion sur un ordinateur, généralement COM1, où vous branchez un traceur ou une autre unité périphérique de communications série.

Presse-papiers : Une zone de stockage temporaire pour la dernière chose qui a été coupée ou copiée. Les points de broderie dans le presse-papiers peuvent être collés dans des dessins un nombre illimité de fois.

Programme : Un programme informatique servant à accomplir une tâche particulière, telle que le traitement de mots ou la gestion de bases de données.

Quitter : Pour quitter la fenêtre ou l'application courante.

Redimensionner : La capacité de changer les dimensions d'un dessin. Peut créer des problèmes de densité, à moins que la numération des points soit modifiée.

Refléter : Une méthode consistant à reproduire les objets sélectionnés comme s'ils étaient une réflection des originaux. L'emplacement et l'orientation des points de broderie reflétés sont déterminés par l'emplacement et l'angle de l'axe de réflexion par rapport à la position des points de broderie d'origine.

Régénérer : L'affichage d'écran est rafraîchi. Ceci s'avère utile lorsque certaines parties de l'affichage se sont obsurcies au cours du processus d'édition.

RVB : Sigle pour rouge, vert et bleu. RVB est le système utilisé par les moniteurs d'ordinateur pour créer des couleurs.

Saut : Un déplacement de cadre sans piqûre d'aiguille, couramment utilisé pour se rendre d'un point du dessin à un autre.

Scanner : Un appareil qui convertit des images physiques en images numériques pour pouvoir être stockées et manipulées par ordinateur. Le scannage vous permet d'utiliser une illustration sans avoir à recréer le dessin.

Sélectionner : Mettre en surbrillance un objet ou un groupe d'objets pour les éditer. Seuls les éléments sélectionnés seront édités.

Simulation de dégradé : Un type d'illusion d'optique créée par le positionnement de deux pixels de différente couleur l'un à côté de l'autre. L'oeil humain combine automatiquement les deux couleurs en une troisième.

Souris : Un appareil pourvu de boutons de contrôle et conçu pour rouler sur la table à côté du clavier. Quand la souris se déplace, elle circuite des signaux relais qui font bouger un pointeur à l'écran.

Stabilisateur : Matériau, tissé ou non, placé sous l'article ou le tissu en cours de broderie pour donner à ce dernier soutien et stabilité. Disponible en divers poids et types, c'est à dire qui peut être soit coupé soit déchiré soit partir au lavage. Egalement appelé support. Plus votre dessin aura de points de broderie, plus il vous faudra de support. Les brodeurs professionnels utilisent des stabilisateurs qui se déchirent pour les tissus et des stabilisateurs qui se coupent pour les tricots.

Support : Voir stabilisateur.

Télécharger : Procédé consistant à transférer une copie de fichier dessin d'un autre ordinateur ou d'Internet ou vers une machine à broder.

Toile de fond : Une « toile de fond » est un dessin électronique que vous pouvez utiliser pour numériser des dessins à l'écran. Il en existe deux types — vectorielle et en mode point. Vous pouvez les insérer à partir de diverses sources de fichiers, ou cous pouvez les copier-coller par le biais du presse-papiers de Windows.

Touche de raccourci : Une frappe de touche, ou une série de frappes de touche, que vous pouvez utiliser pour exécuter une tâche au lieu d'utiliser la souris. Par exemple, Ctrl+C pour la commande Copier.

TWAIN : Norme de l'industrie qui permet aux périphériques (tels que les scanners) de communiquer directement avec les programmes de dessins et de mise en page (tels que DIGITIZER 10000). Le périphérique et le programme doivent tous deux être compatibles TWAIN. Ceci vous permet d'utiliser tout scanner compatible TWAIN avec DIGITIZER 10000.

Valeurs par défaut : Valeurs qui sont automatiquement utilisées à moins que vous ne les remplaciez par des valeurs spéciales.

Zone de liste : Dialogue d'une seule ligne qui s'ouvre pour afficher une liste de choix.

INDEX

A

Abscisse X
  définition 202
affichage
  définition 201
Afficher
  outil Cadre 173
  outil Grille 173
  outil Images 173
  outil Points d'aiguille 173
afficher
  afficher parties sélectionnées 32
  images 69
  Informations relatives aux dessins 36
  outil Cadre 26
  outil Grille 25
  outil Points d'aiguille 32
  séquence de broderie 33
afficher des dessins 30
  afficher tout 31
  faire un zoom 31
  options d'affichage 31
  parties sélectionnées uniquement 32
  points d'aiguille 32
  points de liaison 32
  régénérer au ralenti 35
  Visualizer 31
Afficher les dessins
  faire un zoom 15
afficher les dessins
  régénérer 35
afficher les objets
  par couleur 32
afficher paramètres, changer 57
agencement, ajuster lettrage 124
Aide
  commande Aide en ligne 28
  en utilisant 28
  Visualiser le manuel en ligne 29
aide
  Voir également dépannage
Aide en ligne, 28
alphabets, *voir* polices
angles, *voir* angle de point
Angles de point
  constants 48
  points tournants 47
  Remplissage en relief 55
angles de point
  ajuster 97
  paramètre pour Remplissage parallèle 97, 98
angles de point constants 48
annuler des commandes 24
anticrénelage 66
applications, EasyDesign & EasyEdit 138
appliqué
  créer des objets 111
  numériser 111
  outil Appliqué 111, 173
  paramètres de points de recouvrement 112
  Voir également Appliqué
arborescence de fichiers, rafraîchir 161
arrière-plans
  changer de couleurs 57
arrière-plans, changer 57
arrières-plans
  définition 201, 204, 205
Art du lettrage
  commande 133
  commande Aucun 134
  déformer les objets 133
  éditer des lettres 134
  effets 133
  retirer 134
assise Passage bord, ajuster paramètres 60
Assise Passage central
  Ajuster les paramètres de 60
assise Passage central
  paramètrer des valeurs 60
assise Tissage 61
Assise Zigzag 61
  Ajuster les paramètres de 61
Assises
  ajuster les paramètres de Passage bord 60
  ajuster les paramètres de Passage central 60
  stabiliser 59
  Zigzag 61
assises
  ajuster paramètres Zigzag 61

sélectionner un type 60
automatique
assise 59
options d'enregistrment — 28
sauvegarde 28

B

barre d'outil Dessin de broderie
Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire 92, 172
Barre d'outils Afficher
Sauter par objet 40, 41
Sélectionner points en parcourant 40, 41
barre d'outils Afficher
Afficher cadre 26, 173
Afficher grille 25, 173
Afficher images 69, 173
Afficher points d'aiguille 32, 173
Arrière 33, 34, 35, 173
Avant 33, 34, 35, 173
Début/fin du dessin 33, 173
Fenêtre zoom 31, 173
Régénérer au ralenti 35, 173
Sauter au début/à la fin du dessin 34
Sauter d'1 point 35, 173
Sauter de 10 points 35, 173
Sauter de 100 points 35, 173
Sauter par couleur 33, 34, 173
Sauter par objet 33, 173
Sélectionner points en parcourant 100, 173
Visualizer 31, 173
Barre d'outils Editer
Fractionner bloc 172
Sélection polygonale 40
Sélectionnez 39, 40, 41
barre d'outils Editer
assise 59
Bord plumeux 112, 172
Changer longueur de point 102, 172
Découper jour 110, 172
Détails d'objet 106, 172
Fractionner bloc 102
Inverser par rapport à l'horizontale 92, 172
Inverser par rapport à la verticale 92, 172
Mode de point 100–102, 172
Refaçonner 125, 126
Refaçonner objet 129, 130
Remettre en séquence 86, 172
Sélectionner 121, 124, 172
Sélectionnez 39
Barre d'outils Numériser
Bordure 172
barre d'outils Numériser
Appliqué 111, 173
Bordure 44, 46
Cercle remplissage parallèle 44, 48, 172
Cliquer-pour-broder 78, 173
Cliquer-pour-dessiner 79, 173
Couleur courante 56, 173
Galerie de broderie 114, 173
Lettrage 119, 121, 126, 173
lettrage 118
Ligne de passage 44, 45, 172
Préparation d'images délinéées 75
Préparation image 74, 173
Préparation image délinéée 173
Rectangle remplissage parallèle 44, 49, 172
Remplissage angle tournant 44, 47, 172
Remplissage parallèle 44, 172
barre d'outils Standard
Aperçu avant impression 37, 141, 172
Coller 83, 85, 172
Copier 83, 172
Couper 85, 172
Défaire 24, 172
Ecrire sur carte 146, 151, 172
Enregistrer 27, 172
Envoyer sur machine 144, 149, 172
Imprimer 141, 172
Nouveau 24, 172
Ouvrir 22, 23, 172
Refaire 24, 172
barre de titre, définition 201, 206
Barres d'outils
afficher 23
Barre d'outils Editer 172
sélectionner les commandes 24
barres de défilement, définition 201
blocs de points, fractionner 102
boîte de dialogue, définition 203
Bord plumeux
appliquer 112
effet 112
outil 112
paramètres 112
bords grenés, ajouter 19, 20
bords, appliquer Bord plumeux 112
bordures
créer 46
numériser 46
outil Bordure 44, 172
paramétrer la largeur 47
bordures, convertir en lignes 45
bouton d'agrandissement, définition 201
broder des dessins
utiliser Envoyer sur machine 150
Broderie
outil Galerie 173
broderie
dialogue Galerie 114
fichiers, ouvrir 138
formats de dessins de broderie 136
lettrage 118
outil Galerie 114
broderie automatique 77, 79
ajuster les paramètres de point de remplissage 80
créer de la broderie 79
créer des dessins de broderie 77
broderie semi-automatique 78
bureau, définition 202

C

Cadre
broderie 26
dimensions, changer 26
masquer et afficher 26
cadre
définition 202
cadre de broderie 26
cadre de contour
Sélectionner des objets 39
sélectionner des points de broderie 100
caractères spéciaux et symboles, lettrage 132
carrés, numériser 49
carte ATA
écrire plusieurs dessins 147
lire/supprimer des dessins 148, 153
cartes ATA
précautions 142
cartes ATA PC 142

enregister des dessins 144
cartes mémoire 142
cartes mémoire PC 142
cartes PCMCIA 142
case à cocher, définition 202
catalogues, imprimer 165, 166
cercles, numériser 48
classer
utiliser le menu Afficher 165
utiliser les listes d'informations 165
clés de protection
définition 202
périphériques de sécurité 202
cliquer deux fois, définition 202
Cliquer-pour-broder
numériser des illustrations 78
outil 78, 173
Cliquer-pour-dessiner
numérisation automatique 77, 79
outil 79, 173
coller
définition 202
dessins de broderie 167
objets 83
colonnes
créer 46
numériser 46, 47
paramétrer la largeur 47
COM1 et COM2
Connexion machine à broder 10
définition 202
combiner
dessins de broderie 82, 84
objets 82
objets (imbriquer) 84
commade Insérer dessin 84
commande Afficher les objets sélectionnés 32
commande Cadre entier 31
commande Configuration matérielle 10
commande Configuration scanner 11
commande Définir couleur 57
commande Dessin entier 31
commande Déverrouiller 89
commande Dupliquer 83
commande Environnement de travail 26, 28, 57
commande Insérer image 69
commande Manuel en ligne 28
commande Mètre ruban 27
commande N'afficher que la couleur sélectionnée 32
commande Retoucher image 68
commande Scanner 67
commande Supprimer 83
commande Verrouiller 89
Commandes
défaire/refaire 24
menus contextuels 24
sélectionner 23
Utiliser les barres d'outils 24
commandes
définition 202
compenser l'extension, *voir* compensation d'étirement
compenser, compensation d'étirement 61
connecteurs
définition 202
connexions
reconnecter Galerie de dessins à EasyDesign 163
contour
affiner 72
fichiers 136
reconnaissance 138
contours
affiner 75
numériser 78
sélectionner des objets avec 39
convertir
formats 136
types de fichier 167
Voir également convertir des formats de fichier
copier
dessins de broderie 167
Dupliquer des objets 83
et coller des dessins 167
objets 83
copier, définition 202
copier-coller
objets 83
remettre en séquence 85
couleur courante, changer de 56
couleur d'arrière-plan, mélanger 57
couleur, mélanger arrière-plan 57
couleurs
changer 57
changer d'arrière-plan 57
Charte des couleurs 56
couleur courante 56
couleurs de fil 56
parcourir par 33, 34
remettre en séquence par 86
sélectionner 56
couleurs de fil 56
Voir également couleurs
couper des dessins 168

D

densité, définition 203
Dépannage 197
dépannage
messages du périphérique de sécurité 198
récupération de purge 198
retourner aux paramétres usine 197
déplacer des objets
en glissant-déposant 89
positionner avecles coordonnées X:Y 89
repositionner 89
Déplacer des points de broderie 101
dernier point de broderie, conserver ou omettre 47
désinstaller
le logiciel , 5
dessins de broderie
accéder 161
afficher 30
afficher dans les dossiers 164
afficher vignettes 159
ajout d'un lettrage 118
combiner 82, 84
convertir 167
convertir des formats (tableaux) 174
créer nouveaux 24
écrire plusieurs dessins sur carte ATA 147
enregistrer 27
envoyer des dessins uniques sur machine 144
envoyer et recevoir 142
envoyer plusieurs dessins sur machine 145, 150
envoyer sur machine 144, 149
faire sortir 140
gérer 158
Impression 165
informations récapitulatives 159
mesurer 27
ouvertures multiples 22
ouvrir 22, 162
ouvrir dans Easy Edit 23

prévisualiser 37
recevoir et supprimer 144, 149
rechercher 160
régénérer au ralenti 35
remettre en séquence 85
renommer 168
sélectionner 162
stocker sur cartes ATA PC 144
supprimer de la machine 151
dessins multiples
écrire sur carte ATA 147
envoyer sur machine 145, 150
dessins uniques, écrire sur carte ATA 146, 151
détails d'objet 105
appliquer/gérer 105
changer 106
changer le type de point 50
changer les paramètres par défaut 107
courant 106
enregistrer courant 106
enregistrer dans un modèle 109
modèles 107
objets existants 106
paramètres définis par défaut 106
déverrouiller
objets 89
toiles de fond 89
dialogue Couleur 57
dialogue Détails d'objet 51
onglet Appliqué 112
onglet Assise 60
onglet Dimensions 89, 91
onglet Plumeux 113
onglet Point de ligne 47
onglet Point de remplissage 51, 52, 53, 54, 107
Remplissage parallèle 97
dialogue Détails d'objet - Lettrage 119
dialogue Détails de lettrage 127
onglet Point de remplissage 132
dialogue Ecrire un dessin 147, 152
dialogue Ecrire, Lire et Effacer dessins 147, 148, 152, 153
dialogue Enregistrer sous 27, 108
dialogue Environnement de travail
onglet Afficher 25, 57
onglet Enregistrement automatique 28
dialogue Envoyer dessins 150
dialogue Envoyer un dessin 144
dialogue Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins 145, 146, 150
dialogue Imprimer 141
dialogue Imprimer options de dessin 166
dialogue Mettre en séquence par couleur 86
dialogue Nom JEF 144, 147, 152
dialogue Nouveau 162
dialogue Options d'impression 141, 166
dialogue Options de conversion 167
dialogue Ouvrir 22, 23, 109
dialogue Propriétés (Windows Explorer) 36
dialogue Purge récupération et Répertoires de sauvegarde 11
dialogue Raccourci propriétés Windows 163
dialogue Rechercher dossier 160, 167
dialogue Selectionner modèles machine 144
dialogue Sélectionner par couleur 32
dialogues
Couleur 57
Détails d'objet - Lettrage 119
Détails d'objet > Appliqué 112
Détails d'objet > Assise 60
Détails d'objet > Dimensions 91
Détails d'objet > onglet Point de remplissage 51, 52, 53, 54
Détails d'objet > Plumeux 113
Détails d'objet > Point de remplissage 51, 107
Détails de lettrage 127
Détails de lettrage > Point de remplissage 132
dialogue Propriétés (Windows Explorer) 36
Ecrire un dessin 147, 152
Ecrire, lire et effacer dessins 147, 148, 152, 153
Enregistrer sous 27, 108
Environnement de travail 25
Environnement de travail > Afficher 25, 57
Envoyer dessins 150
Envoyer un dessin 144
Envoyer, Recevoir et Supprimer Dessins 145, 146, 150
Galerie de broderie 114
Imprimer 141
Imprimer options de dessin 166
Mettre en séquence par couleur 86
Nom JEF 144, 147, 152
Nouveau 162
onglet Environnement de travail > Enregistrement automatique 28
Options d'impression 141, 166
Options de conversion 167
Ouvrir 109
Préparation de l'image 74
Propriétés d'objet > Dimensions 89
Propriétés d'objet > Remplissage parallèle 97
Propriétés de Windows 163
Propriétés Galerie de dessins 163
Purger récupération et Répertoires de sauvegarde 11
Rechercher dossier 160, 167
Régénérer au ralenti 36
Selectionner modèles machine 144
Sélectionner par couleur 32
Sélectionner source 11
Table de caractères 133
disque dur, définition 203
disques de broderie
commande Disque de broderie Ouvrir 154, 155
enregister des dessins 153
formats 155
disques DOS, ouvrir des dessins de broderie 154
disquette, définition 203
dissocier des objets 90
distances, mesurer 27
dossiers
classer 164
définition 203
limiter les types de fichier 165
rafraîchir/valider 161
renommer/ajouter/supprimer 167
dossiers de destination, définition 202
Dupliquer des objets 83

E

EasyDesign
démarrer 21
quand utiliser 138

EasyEdit
démarrer 22
quand utiliser 138
Éditer des points de broderie
Insérer des points de broderie 101
editer des points de broderie 99
éditer des points de broderie 18
Déplacer des points de broderie 101
effets artistiques, ajouter 19
effets spéciaux, lettrage 133
effets, bord plumeux 112
enregistrer
définition 203, 205
des détails d'objet dans un modèle 109
dessins de broderie 27
sur disque de broderie 153
envoyer des dessins 142
espacement
lettrage 122
lettres individuelles 123
lignes de lettrage 123
points de Remplissage tissage 53
remplissages en relief 54
Espacement de point
Remplissage tissage 53
espacement de point, ajuster
Satin 52
espacement des lignes, lettrage 123
estampilles
pivoter/inverser 115
redimensionner 116
sélectionner/insérer 114
excès de points, compensation d'étirement 61
exemples
tampons de la Galerie de Broderie 185
extension du tissu
compenser 61
Voir également compensation d'étirement

F

faire pivoter
lettrage 125
objets en cliquant-déposant 91
feuilles de programmation de production
Impression 153
fichiers
Combiner des dessins 84
Fractionner des fichiers de grande taille 143
ouvrir broderie 138
point de broderie 137
fichiers comprimés 136
fichiers Contours importés 137
fichiers de grande taille, fractionner 143
fichiers de points de broderie 137
formats compatibles 174
fichiers Dessin natif 137
fichiers dessins, traiter 136
fichiers JMT 108
fichiers manquants, localiser 161
fichiers Points de broderie importés 137
fichiers Points de broderie traités 137
filtrage des bruits 72
format JAN 136
format JEF 137
format SEW 137
formats
contour 136
dessin de broderie 136
expansé 137
fichier de broderie 136
point de broderie 137
formats natifs 136
formes complexes, numériser 48
Fractionnement automatique, avec Remplissage Satin 51
fractionner
blocs de points 102
fichiers de grande taille 143

G

Galerie de Broderie
exemples 185
liste de tampons 185
tailles recommandées 185
Galerie de dessins
dialogue Propriétés 163
icone 159, 172
ouvrir 159
reconnecter à EasyDesign 163
générer des points de broderie 24, 25
gérer les dessins de broderie 158
grille, masquer/afficher 25
grouper des objets 89, 90

I

icones, définition 204
Illustrations
choisir 65
illustrations
images anticrénelés 66
images en dégradé 65
Préparer les pour la numérisation automatique 70
scanner 66
Image
Affiner 67
images
affiner les contours 72, 75
anticrénelé 66
délinéées et images non délinéées 71
éditer 68
en mode point 69
filtrage des bruits 72
nettoyer 71
non délinéées 74
outils de préparation 72
réduction des couleurs 71
scanner 65, 67
simulation de dégradé 65
images délinéées 75
images en mode point
anticrénelage 66
définition 204
en dégradé 65
utiliser comme toiles de fond 69
images non délinéées 74
images, *voir* backdrops
imbriquer des objets 84
Impression
Catalogues 166
dessins de broderie 141
imprimés de dessin 166
imprimés de dessin 37
Impression 141, 166
imprimer 141
options d'impression 141
incliner des objets
avec les poignées de rotation 92
en cliquant-déposant 92
informations récapitulatives, afficher 159
informations relatives au dessin, afficher en DIGITIZER 10000 36
insérer
points de broderie 101
un objet dans un autre 84

insinuer des objets 89
Installer
  lecteur USB 9
inverser estampilles 115
italiques, lettrage 120

J

jours, découper 110

L

le logiciel ,
  désinstaller 5
lecteur de disque, définition 204
lecteur USB
  Installer 9
les coordonnées X et Y
  paramétrage pour les objets 89
lettrage
  ajouter 118
  ajuster agencement 124
  ajuster les paramètres de point 131
  ajuster les paramètres de point Tissage 132
  caractères spéciaux et symboles 132
  changer les types de point 131
  créer 118
  éditer 119
  effets spéciaux 133
  espacement 122
  espacement des lettres prises individuellement 123
  espacement des lignes 123
  faire pivoter 125
  italiques 120
  paramètres de point 131
  redimensionner 120, 121, 122
  refaçonner des lignes de base horizontales 129
  transformer 124
  Voir également lignes de base
  Voir également polices de caractères
lettres
  modifier l'espacement 123
  refaçonner 126
Ligne de passage
  Longueur de point 46
  longueur de point 46
  outil 44, 45, 172
  type de point 45
lignes de base
  ajuster 128
  appliquer 126
  circulaire 127
  définition 204
  horizontal 127
  ligne libre 128
  personnalisé 128
  refaçonner circulaire 129
  refaçonner horizontal 129
  refaçonner personnalisé 130
  vertical 127
lignes de base circulaires 127
  refaçonner 129
lignes de base horizontales 127
  refaçonner 129
lignes de base libres 128
lignes de base personnalisées 128
  refaçonner 130
lignes de base verticales 127
lignes, convertier en bordures 45
lignes, numériser 45
limiter les fichiers dans les dossiers 165
limites, numériser pour appliqué 111
lire des dessins à partir d'une carte ATA 148, 153
listes d'informations relatives aux dessins, classer 165
localiser des fichiers manquants 161
logiciel,
  définition 204
longueur
  Passage et Passage triple 46
  points d'assise Passage bord 60
  points d'assise Passage central 60
  points d'assise Tissage 61
  Remplissage tissage 53
Longueur de point
  changer 102
longueur de point
  Passage et Passage triple 46
longueur minimale de point
  définition 204

M

machine
  envoyer des dessins 144, 149
  envoyer des dessins multiples 145, 150
  envoyer des dessins uniques 144
  envoyer un dessin ouvert 149
  Recevoir des dessins 146, 150
  supprimer des dessins 151
machines à broder
  connexions 9
machines, *voir* machines à broder
Matériel
  Installer des machines à broder 9
  paramètres d'organe périphérique 9
menu Afficher
  Afficher les objets sélectionnés 32
  Cadre entier 31
  Dessin entier 31
  Mètre ruban 27
  N'afficher que la couleur sélectionnée 32
menu Aide
  Aide en ligne, 28
  Manuel en ligne 28
  Page Web Janome 28
menu Broderie
  Art du lettrage 133
  Art du lettrage > Aucun 134
  Insérer dessin 84
menu Configuration
  Environnement de travail 26, 28
  Environnement de travail > Afficher 57
menu Editer
  Déverrouiller 89
  Dissocier 90
  Dupliquer 83
  Grouper 90
  Supprimer 83
  Verrouiller 89
menu Fichier
  Configuration du scanner 11
  Disque de broderie > Ouvrir 154, 155
menu Image
  Insérer image 69
  Retoucher image 68
  Scanner 67
menu Spécial
  Configuration matérielle 10
menus contextuels 24
Messages du périphérique de sécurité 198
méthodes de numérisation 43
  Bordure 46
  remplissage parallèle 48

sélectionner 44
Mode couleur 66
modèle NORMAL
en utilisant 24
vue d'ensemble 108
modèles 105
créer 108
en utilisant des modèles personnalisés 24
en utilisant le modèle NORMAL 24
enregistrer des détails d'objet 109
gérer 107
modifier 108
NORMAL 108
personnalisé 162
supprimer 109
utiliser 108
modèles de machine 142
sélectionner 143
modèles personnalisés, sélectionner 24, 162
modes d'affichage 31
modifier des objets
changer de point d'entrée 98
grouper 89
inverser 92
pivoter 91
redimensionner 90
refaçonner des cercles 96
verrouiller 89
modifier les objets
utiliser Art du lettrage 133
monogrammes, définition 202

N

noeud d'arborescence, rafraîchir 161
Nouveau
dialogue 25, 162
Outil 24
outil 172
nouveaux dessins, créer 24, 162
numérisation
manuelle 43
numérisation automatique
affiner les contours 72
filtrage des bruits 72
nettoyer les images 71
outils de préparation d'image 72
préparer des images 70
réduction des couleurs 71
numériser
avec des toiles de fond 64
carrés et rectangles 49
cercles 48
colonnes et bordures 46
formes complexes 48
remplissage avec Cliquer-pour-broder 78

O

objets
appliqué 111
changer de couleurs 57
combiner 82
copier et coller 83
découper des jours 110
définition 205
déplacer 88
dissocier 90
dupliquer 83
editer un lettrage 119
grouper 90
imbriquer 84
inverser 92
parcourir par 33
pivoter 91
redimensionner 90
refaçonner 94
remettre en séquence 82, 85
réorganiser 88
sélectionner 38
supprimer 83
transformer 88
verrouiller et déverrouiller 89
Voir également modifier des objets
objets consécutifs, sélectionner 40
objets en cercle, refaçonner 96
objets, créer avec Remplissage Satin 51
onglet Dimensions 91
options d'enregistrement, automatiques 28
options d'impression 141
Ordonnée Y
définition 202
ordre de broderie, *voir* séquence
organes périphériques
configuration 4
définition 205
paramètres de connexion 9
Voir également matériel
orientation du lettrage 126
outil Afficher
images 69
outil Aperçu avant impression 37, 141, 172
outil Arrière 33, 34, 35, 173
outil Assise 59
outil Avant 33, 34, 35, 173
outil Bordure 46
outil Changer longueur de point 102, 172
outil Coller 83, 85, 172
outil Convertir 167, 173
outil Copier 83, 172
outil Couleur courante 56, 173
outil Couper 85, 172
outil Découper jour 110, 172
outil Défaire 24, 172
outil Détails 160, 173
outil Détails d'objet 106, 172
outil Dissocier 90
outil Enregistrer 27, 172
outil Envoyer sur machine 144, 146, 149, 151, 172
outil Faire pivoter dans le sens antihoraire/horaire 92, 172
outil Fenêtre zoom 31, 173
outil Fractionner bloc 102, 172
outil Grouper 90
outil Imprimer 141, 166, 172, 173
outil Inverser par rapport à l'horizontale 92, 172
outil Lettrage 118 – 173
outil Mode de point 100, 101, 102, 172
outil Ouvrir 22, 23, 172
outil Ouvrir dessin 162, 173
outil Préparation d'images délinéées 75
outil Préparation image délinéée 173
Outil Refaçonner 98, 121, 126
outil Refaçonner 125
outil Refaçonner objet 129, 130
outil Refaire 24, 172
outil Refléter par rapport à la verticale 92, 172
outil Remettre en séquence 86, 172
outil Remplissage angle tournant 44, 47, 172
outil Sauter
au début/à la fin du dessin 33, 173
d'1 point 35, 173
de 10 points 35, 173
de 100 points 35, 173
par couleur 33, 173

par objet 40, 173
outil Sélection polygonale 40
outil Sélectionner 39, 40, 41, 121, 124, 172
outil Sélectionner points en parcourant 40, 41, 100, 173
outil Vignettes 159
outil Vignettes et Récapitulatif 159
outil Vignettes et récapitulatif 173
outils
afficher barres d'outils 23
liste de tous les outils 171
ouvrir
dessins de broderie 22, 162
EasyEdit 23
Galerie de dessins 158
ouvrir des dessins
autres formats 154
Ouvrir des dessins de broderie
à partir d'un disque DOS 154
existant 23
fenêtre de prévisualisation dans Easy Edit 23
ouvrir un dessin
envoyer sur machine 149

P

Page Web Janome 28
palette
Voir également palette de couleurs
par défaut
détails d'objet 106, 107
valeurs (définition) 207
paramètres
ajuster affichage 161
pour vêtements 62
paramètres d'affichage, ajuster 161
paramètres de connexion
organes périphériques 9
paramètres de point
appliqué 112
lettrage 131
paramètres tissu 62
paramètres vêtements 62
parcourir
outils, parcourir par points 35
par couleur 33, 34
par points de broderie 34, 35
sélectionner des points de broderie 100
utiliser les touches de direction 35
vue d'ensemble 34
patrons, Remplissage tissage 53
patrons, sélectionner des remplissages en relief 54
pivoter
estampilles 115
objets 91
Voir également faire pivoter des objets
pixels, définition 205
poignées
définition 205
Voir également poignées de sélection
poignées de sélection, faire pivoter 91
point de broderie
angle (définition) 201
définition 205
longueur (définition) 204
numération (définition) 204
point en gradin 205, 206
point de croix, ajouter 19, 20
point minimal
Remplissage tissage 53
point Remplissage tissage
paramètres d'objet de lettrage 132
pointeurs, définition 205
points d'aiguille
afficher/masquer 32
sélectionner des points de broderie 100

points d'ancrage
poignée de 91
points d'entrée/de sortie, changer 98
points de broderie
déplacer 101
éditer 18, 99
générer 25
insérer 101
longueur d'assise Passage central 60
longueur d'assise Tissage 61
numériser les lignes 45
parcourir par 34, 35
sélectionner 100
sélectionner au moyen d'un cadre de contour 100
sélectionner en parcourant 100
sélectionner par point d'aiguille 100
sélectionner tout 100
supprimer 102
types de point 50
Voir également éditer des points de broderie
Voir également sélectionner des points de broderie
points de broderie, générer 24
points de contrôle 44
ajouter 95
déplacer 95
refaçonner des objets 95
sélectionner 95
supprimer 96
points de liaison
afficher/masquer 32
minimiser avec imbriquer 84
points de recouvrement, appliqué 112
Points de remplissage
Ajuster les paramètres de 80
points de remplissage
types 50
points par pouce (ppp), definition 205
points tournants 47
polices
définition 203, 205
sélectionner 119
voir également *alphabets* and *lettrage*
ports parallèles, définition 206
ports série, définition 206
ports, définition 205
positionner des objets 88
Positionneur d'étoffe 141
Positionneur d'étoffe Janome 141
prédéfinir des détails d'objet 106
Préférences de système
enregistrement automatique 28
sauvegarde automatique 28
Préparation de l'image
dialogue 74
préparer les contours 75
préparation de l'image
outils 73
préparer des images non délinéées 74
récapitulatif 74
Préparation image
Outil 74
outil 173
préparer des images 74
presse-papiers, définition 202
prévisualiser des dessins 22
progiciels graphiques, liaison 68
programme, définition 206

R

raccourcis clavier 170
raccourcis, clavier 170
rafraîchir
  affichage/dossiers/noeud d'arborescence 161
Recevoir des dessins 142, 144, 149
rechercher des dessins de broderie 160
recolorier les objets 57
reconnaissance d'objets 138
reconnaissance, objets/contours 138
rectangles, numériser 49
récupération de purge 198
redimensionner
  estampilles 115
  lettrage 120, 121, 122
  objets 90
redimensionner des objets
  à l'écran 90
  à une taille exacte 91
  en cliquant-déposant 90
  en utilisant Détails d'objet 91
redimensionner le lettrage 121
réduction des couleurs
  numérisation automatique 71
refaçonner des lettres 126
refaçonner des objets 94
  cercles 96
  lettrage 129
refaçonner les points de contrôle, sélectionner 95
Régénérer au ralenti
  dialogue 36
  Outil 35
  outil 173
remettre en séquence
  objets 82, 85
  par couleur 86
  par sélection 86
  utiliser copier-coller 85
remplissage
  Satin 51
Remplissage en relief
  angle de point 55
  dimensions du patron 54
Remplissage parallèle
  ajuster l'angle de point 97
  angle de point 97, 98
  découper des jours 110
  outil 44, 172
  outil Cercle 44, 172
  outil Rectangle 44, 172
remplissage parallèle
  outil Cercle 48
  outil Rectangle 49
remplissages
  en relief 53
  Tissage 52
remplissages en relief, créer 53, 54
remplissages Satin, créer 51
renommer
  dessins de broderie 168
  dossiers 167
réorganiser des objets 88
  grouper 89
  verrouiller 89
résolution, scannage 66
rétablir des commandes 24
retirer le logiciel de broderie 5

S

Satin
  définition 205
  espacement 52
  Numériser des bordures 46
  point de recouvrement d'appliqué 112
  vue d'ensemble 51
Saut
  par couleur 34
  par objet 33
sauter
  par points de broderie 35
  utiliser les touches de direction 35
  utilisez les touches de direction 34
scanner
  Affiner 67
  conseils 67
  définition 206
  illustrations 66
  images 65
  préparer l'illustration 66
  résolution 66
se déplacer
  sélectionner des couleurs en parcourant 41
  Sélectionner des objets 40
sélectionner
  couleurs en parcourant 41
  définition 206
  dessins de broderie 162
  lignes de base 126
  points de broderie 100
  points de broderie au moyen d'un cadre de contour 100
  polices 119
  refaçonner les points de contrôle 95
Sélectionner des objets
  avec Sélection polygonale 40
  consecutifs 40
  contour de délimitation 39
  en parcourant 40
  pointer-cliquer 39
sélectionner des objets
  grouper 89
  remettre en séquence par sélection 86
Sélectionner dialogue Source 11
sélectionner tous les points de broderie 100
séquence
  parcourir 34
  remettre en séquence 85
  vérifier dans Edition facile 34
séquence de broderie, afficher 33
simulation de dégradé 65
  définition 206
stabiliser avec des assises 59
stocker des dessins 144
supprimer
  des dessins de la machine 151
  dessins à partir d'une carte ATA 148, 153
  dessins de broderie 144, 149, 168
  dossiers 167
  modèles 109
  objets 83
  points de broderie 102
symboles, lettrage 132

T

Table de caractères
  dialogue 133
  utiliser 132
tableaux de conversion
  formats de fichier de points de broderie compatibles 174
Taille
  mesurer dessin 27
  Remplissage en relief 54
tampons
  exemples 185
  liste de tampons 185
  tailles recommandées 185
toiles de fond

afficher 69
en utilisant des images en mode point 69
Numériser avec des toiles de fond 64
verrouiller et déverrouiller 89
touches de direction, parcourir par 35
touches de raccourci
définition 206
liste 170
transformer
lettrage 124
objets 88
TWAIN, définition 206
types de fichier
fichiers de points de broderie 174
JMT 108
Types de point
vue d'ensemble 50
types de point
appliquer au lettrage 131
Passage et Passage triple 45
sélectionner 50

V

valeurs
sélectionner des types de point 50
valeurs de point
angle (Remplissage en relief) 55
dimensions (Remplissage en relief) 54
longueur (Remplissage tissage) 53
Remplissage en relief 53
Remplissage tissage 52
type de point 50
valeurs de Remplissage tissage 52
valider dossiers 161
verrouiller
objets 89
toiles de fond 89
Visualizer
afficher en 31
Outil 31
outil 173

Z

zone de liste, définition 201, 207
Zoom avant / arrière 15, 31